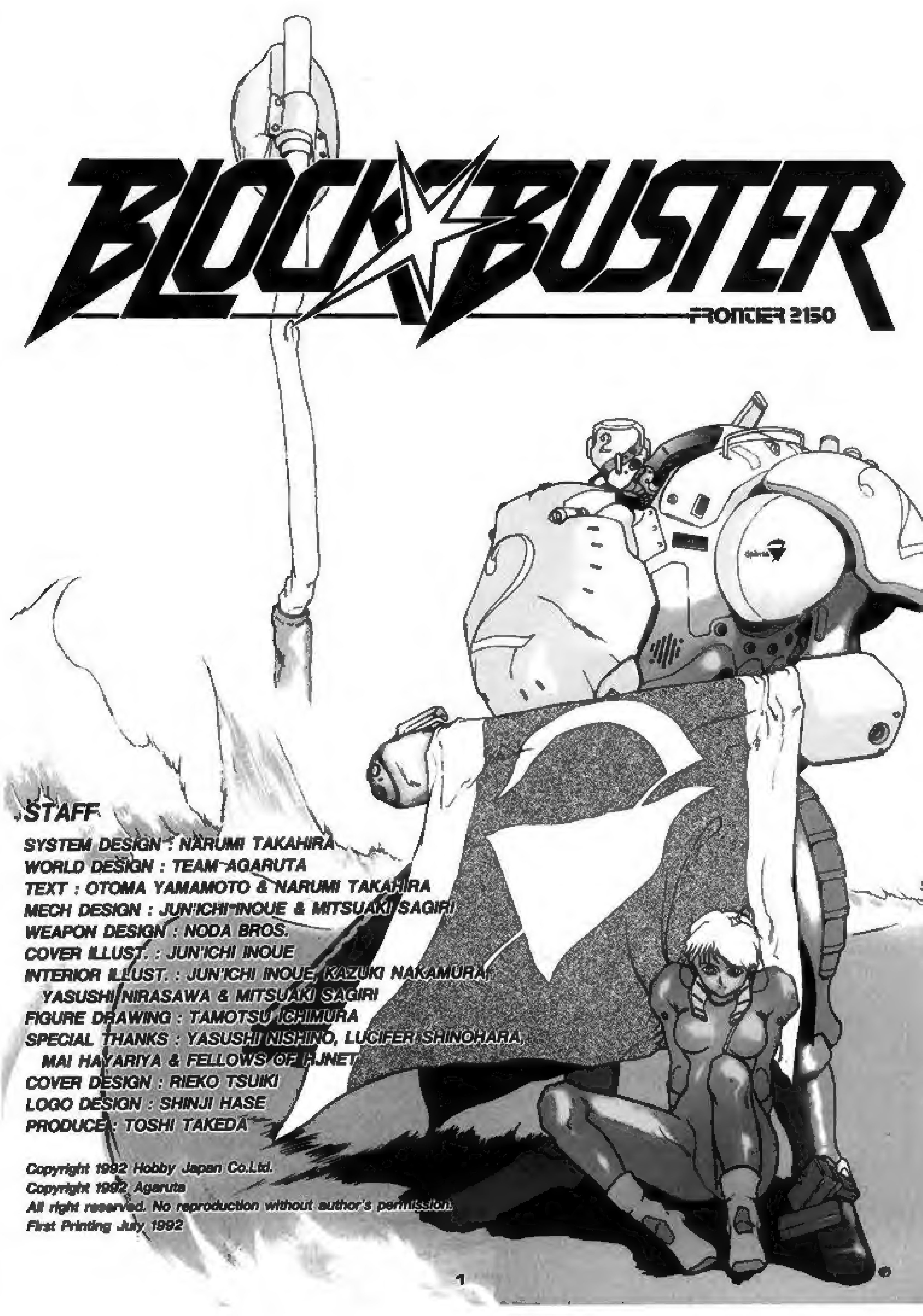
BLOCK★BUSTER

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

ブロックバスター



BLOCK★BUSTER
FRONTIER 2150

STAFF

SYSTEM DESIGN : NARUMI TAKAHIRA
WORLD DESIGN : TEAM AGARUTA
TEXT : OTOMA YAMAMOTO & NARUMI TAKAHIRA
MECH DESIGN : JUN'ICHI INOUE & MITSUAKI SAGIRI
WEAPON DESIGN : NODA BROS.
COVER ILLUST. : JUN'ICHI INOUE
INTERIOR ILLUST. : JUN'ICHI INOUE, KAZUKI NAKAMURA, YASUSHI NIRASAWA & MITSUAKI SAGIRI
FIGURE DRAWING : TAMOTSU ICHIMURA
SPECIAL THANKS : YASUSHI NISHINO, LUCIFER SHINOHARA, MAI HAYARIYA & FELLOWS OF HJNET
COVER DESIGN : RIEKO TSUIKI
LOGO DESIGN : SHINJI HASE
PRODUCE : TOSHI TAKEDA

Copyright 1992 Hobby Japan Co.Ltd.
Copyright 1992 Agaruta
All right reserved. No reproduction without author's permission.
First Printing July 1992

…全世界のコンバットシェルフリークに捧ぐ

CONTENTS

はじめに……2
ブロックバスター……2
ブロックバスターの歴史……2
ブロックバスターの創造／クラスチェンジ……3
SECTION 1 コンバットシェル・ガイダンス
〔1.1〕コンバットシェルの生い立ち……4
〔1.2〕コンバットシェルのメカニズム……6
SECTION 2 アドバンスト・コンバットシェルルール
〔2.1〕メカニック能力値について……9
コンバットシェルへの搭乗……9
〔2.2〕コンバットシュエル・アクション……10
〔2.3〕ハードポイント……10
〔2.4〕コンバットシェル・オーダー……11
ザック換装による機体データ変更チャート……12
ザック・チャート……12
ブースター燃料について……13
SECTION 3 コンバットシェル・データ
〔3.1〕標準型コンバットシェル……14
〔3.2〕重コンバットシェル……17
〔3.3〕可変型コンバットシェル……18
〔3.4〕ドッキング型コンバットシェル……21
〔3.5〕アクトポッド……24
SECTION 4 コンバットシェル専用兵器・アクセサリー
〔4.1〕コンバットシェル専用兵器……25
コンバットシェル専用新兵器性能チャート……29
〔4.2〕コンバットシェル専用アクセサリー……30
コンバットシェル専用アクセサリーチャート……30
〔4.3〕コンバットシェルのマニピュレーター・バリエーション……30
あとがき……31
コンバットシェルエキスパートシート……32

はじめに

このブックレットはランドブラスター用エキスパンション“クロムビート”の内容をもとに作成したコンバットシェル専用アドバンストルールブックです。“クロムビート”とあわせて読み終え、ルールを理解してからゲームに取り入れるようにしてください。

なお、新ルールの採用により、スタートセットにあったコンバットシェルのデータが一部変更されているので注意してください。

ブロックバスター

一般にハンターが使用しているメカニックは、その車体に搭載された強力な火器によって敵を粉砕するほか、シティ内を走り回ったり、荒野を走破したり、人間や物資を輸送したりといった用途にも使われます。

コンバットシェルはメカニックの一種ですが、その役割はほかのメカと明らかに違っています。長距離の移動には向かず、貨物スペースもありません。戦闘のみを行なうべきメカニックです。

ハンターの中でも、特にメカニックの扱いに秀でているキャラクタークラス――ランドブラスターやハスラーの中にはコンバットシェルを愛機と頼む者もいるでしょう。アドバンスト・ルールにおいて、コンバットシェルを専門に扱う者は特に“ブロックバスター”と呼ばれ、ほかのキャラクタークラスと区別されます。

プレイヤーは（ＧＭの同意のもと）新たにブロックバスターを創造したり、これまで使っていたＰＣをクラスチェンジして、ゲームに登場させることができます。

ルールの上では、これまでどおり、ブロックバスターでなくともコンバットシェルを操ることはできます。しかし、ブロックバスターはコンバットシェルに関してはより厳しい訓練を積んでおり、戦闘センスはバウンサーなみに高く、いくつかの特典も持っていますから、コンバットシェルを愛用するのなら新しくキャラクターをつくるか、クラスチェンジをした方が有利でしょう。

また、ＧＭはデータを参考にＮＰＣを創造して、ゲームに使うことができます。

ブロックバスターの創造／クラスチェンジ

能力値の見方およびキャラクターメイキングの手順についてはメタルヘッド・スタートセットに準じています。

既出のキャラクターからブロックバスターへのクラスチェンジは、明記してある条件、および特性スキルなどをすべて基本値以上取得している場合に許されます。以前の職業の特性／特典はすべて失われ、ハンターランクはＥからやり直しです。ハンター訓練所やＣＤＡでの専門訓練／転職審査の期間としては１か月かかるものとしてください。

ブロックバスターには、ほかのキャラクターにはない特有の戦闘時特典があるので注意しましょう。

〈ブロックバスターの特性〉

1．クラスチェンジするための能力値条件

ＳＴＲとＲＥＦとＷＩＬが12以上、ＤＥＸが14以上。

2．初期所持金(クラスチェンジの場合は関係なし)

（１Ｄ３＋３）×＄5000

3．特性スキル

大型メカニクス	20
精密メカニクス	20
暗号・信号	20
コンバットシェル	40
応急手当	20
偽装・カモフラージュ	20
小火器	30
重火器	30
素手戦闘またはナイフコンバット	30
大型武器または特殊武器	30
エレクトロニクス	20

4．荷重制限

ＳＴＲ能力値までのＥＮＣ

5．アイテム購入時の割引

Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅴ、Ⅵ、Ⅶ類の武器を半額で購入できる。

Ⅷ類の武器はブロックバスターでないと購入できないが、これを通常価で購入できる。

すべてのコンバットシェル、すべてのコンバットシェル専用アクセサリーを半額で購入できるが、それ以外のメカニックアクセサリー類は通常価となる。

ブロックバスターがコンバットシェル以外のメカニック本体を購入するときはすべて３倍価格となる。

6．戦闘時の特性

コンバットシェル搭乗中のブロックバスターは、自機に搭載された同じ戦闘スキルで運用される複数の兵器を１ターン内に同時に使用することができる。戦闘スキルは好きなように分割して使うこと。この場合にかぎり、スキル０％で発射する武器があってもかまわない。それぞれの兵器で互いに距離が離れた別々の目標を攻撃することはできないが、数個の目標が１か所に集まっているのなら、それら複数の目標を攻撃してもよい(最終的にはＧＭが判断する)。

例：〈重火器〉80%、〈搭載兵器〉50%、〈特殊武器〉30%のブロックバスターなら、例えば以下のような組み合わせで一斉射ができる。

① 20㎜サイボーグライフル(スキル40%配分)＋7.62㎜ガンポッド(スキル30%配分)＋火炎放射器(スキル10%配分)〈すべて重火器スキルで扱われる〉

② ビームキャノンザック(スキル50%配分)＋ＡＤＡＭ－Ｓ(スキル０％配分)〈すべて搭載兵器スキルで扱われる〉

③ パイルバンカー(スキル15%配分)＋コイルボム(スキル15%配分)〈すべて特殊武器スキルで扱われる

ブロックバスターの歴史

現在の形にまで進化した高機動装甲服＝コンバットシェルは、バベル期以降－各地の有力メガ＝シティが復興を終え、小規模な武力衝突が再び起こり始めたころ、歴史に登場しました。

2120年ころから現代にいたるまで、戦場での主役は傭兵やハンター、そうでなければごく一部のエリートフォース(特殊戦闘部隊)です。各シティのアーミーは最新兵器を装備していながら、前線に出て戦うことはほとんどありません。

コンバットシェルは基本的には対戦車戦闘ポッドですが、安価だし、強化歩兵としての役割も果たせるため、特に前線で戦う傭兵やハンターに好んで使用されました(デビュー当初はアーミーでも多数採用されましたが)。「コンバットシェルを使う傭兵」「コンバットシェルを好むランドブラスター／ハスラー」だった彼らはやがて"ブロックバスター"と総称されるようになりました(この呼称の由来には諸説あってはっきりしないので、ここでは紹介しないことにします)。

ブロックバスターをハンターの一種であると定義づけた場合、より戦闘的なランドブラスター、またはオールマイティな戦闘力／防御力を持つバウンサーであると言えるかも知れません。

ブロックバスターは2151年から正式に全世界のユニオンで承認され、ハンターの仲間入りを果たしました。その際、ユニオンの上層部を動かしたのは、伝説的なコンバットシェル傭兵団《シャドウ・バタリオン》を率いたアーサー・クラウドマン大佐だという噂です(大佐は現在は引退し、ユニオンの幹部となっています)。

SECTION 1

コンバットシェル・ガイダンス

強化服(パワードスーツ)としては20世紀の現代でも、その実験機らしきものは存在していますが、飛行する、またはきわめて高機動な人型メカニックとしてコンバットシェルをみた場合、その原型は現代では形になってはいません。

ここではこの特異な兵器について、総体的な解説をしていきます。これはルールの記述ではありません。あくまでGM/プレイヤーのコンバットシェルに対するイメージをふくらましたり、コンバットシェルというメカニックの存在、を正確に理解するための参考資料として読んでください。

[1.1] コンバットシェルの生い立ち

コンバットシェルはどのようにして誕生し、またこれからどのように進化していくのでしょう。

果たしてコンバットシェルに未来はあるのでしょうか。

[1.1.1] パワードスーツの幻想

ＳＦによく登場するメカニックのうちでロボット＝人型兵器はもっとも親しみやすく、また汎用性が高いメカニックです。しかし残念ながら、実際のところ、人型兵器は一般に思われているほどマルチな兵器ではありません。

よくある誉め言葉を総括してみましょう。

「人間と同じていどのフレキシビリティを持ち、しかも人間よりはるかに強い。身体を使うのでややこしい操縦を覚える必要がなく(?)、身体で操作するので反応も速い(はずだ)。搭載している兵器がよければどんな敵にも対抗できる(はずだ)」

もっとも重要なのは「人間と同じ動きができ、しかもより強い」ということですが、逆に「せいぜい人間なみの動きしかできない」とも言えるし、「より強くてもしょせんゴリラレベル」とも言えるでしょう。

人間を模してある以上、人間にできるレベルのことをよりうまくこなすことしかできない、というのがパワードスーツの真の姿です。

戦場に存在する兵器はどれも人間よりはるかに強いものばかりですから、人間が多少強くなったからといってとうてい太刀打ちできないでしょう。相手が歩兵でないかぎりパワードスーツは役に立たない、まさに弱い者いじめ専用兵器であると言えるのです。ライオンにライオン型パワードスーツを着せて、人間のパワードスーツと戦わせてみたら、恐らくライオンが勝つのではないでしょうか。人間という生物はもともと戦いに向いたデザインではないのです。

[1.1.2] 開発・運用・コスト面の問題

これらの問題も見逃せません。問題は多々あります。

まず、開発技術上の問題。メタルヘッドワールド＝パワードスーツのアイデアや実験機ができてから200年近い未来のことですから、すでに解決されていると考えます。しかし、コンバットシェルが開発されるまでには相当な時間がかかったとみてよいでしょう。

特に主動力については苦労したはずです。何しろ「人間より重い金属の鎧にゴリラ並の(もしくはそれ以上の)パワーを持たせたエンジンを、しかも背中にしょいこめるくらいにコンパクト化して搭載する」のは簡単ではありません。またあまりにのろくてはいい的となります。少なくとも徒歩ていどの移動速度、即座に銃器(または搭載兵器)を発射できるだけの反応速度は必要でしょう。

もっとも大きいのが関節にかかわる問題。可動部が多いため、どうしても非装甲部が多くなる(＝とても打たれ強い兵器にはならない)し、メカニズムも複雑になりがちで、故障や作動不良もきっと少なくないでしょう。特に砂漠では粉塵が、亜熱帯ジャングルでは泥濘、寒冷地では細かな氷粒などが関節にダメージを与えるはずです。ほかの技術的問題をクリアしてもこれだけはどうしようもありません。伸縮自在でしかも硬い金属があればよいのですが、それはまだ《メタルヘッドワールド》には存在しません。

人間が「着て」いるので、あまり無理な動きができない(関節は決まった方向にしか曲がらない)くせに、人間と同じような動きができないと、着用者が不自由を感じてしまうという設計の難しさ、また着用者の体格によって各部を調整しなければならない、あるいは個人にあわせてオーダーメイドにしなければならないかもしれません。

戦場での運用を考えるにしても関節の引き起こす問題は多く、いくら構造的に強化しても、爆風で手足がちぎれ飛ぶなどということも考えられるし(人間が収まっているからそれだけで戦闘不能に陥る)、そして何よりメンテナンスが大変なはずです。恐らく、パワードスーツの整備は専門のレクチャーを受けたスタッフでなければ困難でしょう。

結論として「歩兵を強化するという目的のみではとてもコストに見合う兵器にはならない」ということです。歩兵はやはり安価でそろえられなければしょうがありません。兵隊というものは一人前にする訓練だけでも相当な金がかかるものだし(歩兵としての訓練の他、コンバットシェルパイロットとしての育成にさらに金がかかることになる)、よほどのエリートフォースならいざ知らず、基本的には数がいてこその戦力なのです。

[1.1.3] パワードスーツの開発

というわけで、現状では(状態が変わらなければ将来的にも)どこの国でもまともなパワードスーツは開発されないでしょう。

《メタルヘッドワールド》の兵器は自動化がかなり進み、そのうえ人的資源は貴重であるとされています。人的資源については人口が激減したためそう考えられるようになったのですが、もっと大きな理由があります。軍のスポンサーである企業(あるいはそれの前身である企業化の進んだ政府)はその利益のため軍隊を所有していますが、維持と運用に彼ら自身が金を出さなくてはなりません。利潤を追求するのが企業の目的ですから、なるべく金はかけたくない、とにかく効率化したいのです。

何をやるにも人件費が馬鹿にならないことは彼らがいちばんよく知っています。兵器は開発や生産に金がかかるものの、出来上がってしまえばこっちのものです。生身の兵は訓練に時間と費用がかかり、特に働かなくても辞めるまで毎月給料を持っていくうえ(アーミーは実力はさてお

き、一般には職業軍人だけの専門家集団とされており、給料は悪くありません)、負傷／戦死すれば保険金、治療費、補償金、遺族への見舞金や生活保証などきりがないのです。優秀なエリートフォースになればなるほど費用はかさんでいきます。

戦争はまだ機械だけではできません。戦火を交えることはなくても歩兵はどうしても必要な戦力だし、特殊部隊のように人間がどうしても必要なセクションもあります。特に特殊部隊はますますその重要性を増してきました。

ＡＩを積んだ戦車は壊れても、人間には負傷したり死んでもらいたくない、とすればなるべく死ににくい装備が必要になるでしょう。これが強化服系技術／サイバー系技術が進歩した一因なのかも知れません。

[1.1.4] パワードスーツからコンバットシェルへ

とはいっても、パワードスーツが見かけ倒しな代物であることは間違いありません。スポンサーはまた物足りなく感じるようになりました。無駄なものが存在すること自体許せなかったのです。現場からも不満の声が聞こえてくるようになりました。そして、汎用性／硬い歩兵であったパワードスーツを特定の目的を持たせた兵器にしようと考える技術者が現れはじめました。

戦争はやはり地面の上で行なわれるものが普通です(空戦だけ、海戦だけの戦争もありますが、地上戦が主なのが普通でしょう)。飛行する兵器の存在を考えなければ、地上戦の王者は戦車です。天敵である戦車を破壊できなければ、歩兵の死傷率を低下させるパワードスーツを開発した意味自体が失われてしまいます。技術者たちは戦車をターゲットにした対戦車パワードスーツの開発に全力を注ぐようになったのです。

歩兵に戦車をやすやすと破壊できるほど重たい兵器が扱えるわけはありません。彼らはとりあえず戦車の天敵である戦闘ヘリコプターの能力をパワードスーツに付与しました。飛行できるパワードスーツ＝コンバットシェルの誕生です。

[1.1.5] コンバットシェルの有効性

ヘリのように戦車を倒し、さらに歩兵として地域制圧能力、残敵掃討能力に優れている、これだけ見ればコンバットシェルは実にお得な兵器であることがわかります。しかし、現実にはそれほどヒロイックな働きは期待できません。

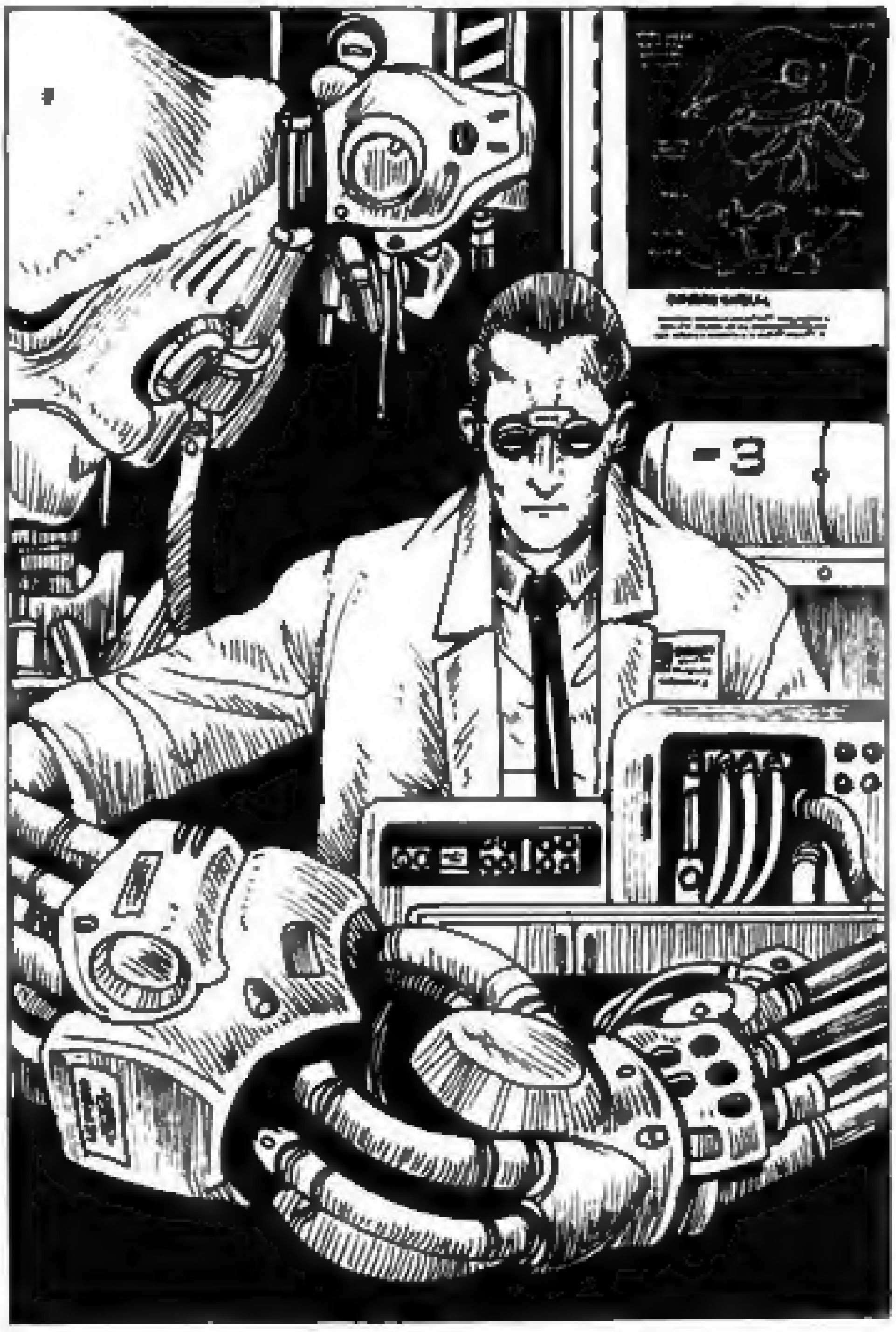
動きは鈍いがコンパクトで柔軟なコンバットシェルは戦車に気づかれないように近づき、不意をついて飛行状態に入り、装甲の薄い上面や後面を狙って攻撃する、これが常識的な運用であるとされています。確かに飛行状態だと撃ち落とされる危険も低いのですが、不意討ち狙いの粗忽な兵器であるという感は拭えません。タイミングをあやまるとあっという間に撃散らされてしまうでしょうし、実際にはそうなることも少なくなかったのです。こうして、デビュー時はもてはやされたコンバットシェルも次第に人気を失っていきました。

しかし、戦車もまた戦術思想の転換により戦場から消えていきます。エサとなるべき、柔らかくてのろくて貧弱な歩兵がいなくなってしまったのだから当然かも知れません。より素早く戦場に展開でき(どこのシティも長期戦を避けるようになったため、電撃戦がもてはやされるようになった)、より低コストで確実な戦果を挙げられる装甲車やホバータンクの時代に入ったのです。

天敵である戦車を戦争の歴史から葬り去るきっかけとなったのは高機動を売りとする歩兵、コンバットシェルの存在です。その点を考えるに、コンバットシェルは真の意味で戦車に勝った歩兵だと言えるでしょう。

[1.1.6] 現在のコンバットシェル

ライバルが消えたため、コンバットシェルもさらに確実に無意味な兵器となるはずでした。しかし、どっさり生産された兵器は必ずどこかでまた使われるのが常だし、戦場から姿を消すかに見えたこの兵器はまだ



いくつかのセールスポイントを残していました。

強化歩兵というポイントは、個人または少人数で戦闘することの多いハンターや傭兵たちが身を守るのに格好のメカニックとなりました。しかも大量生産されたうえ、評価が落ちた格安のメカニックですから、あまり裕福でない彼らにとって入手しやすいアイテムだったのです。

限定的ながら高機動兵器であることも救いでした。機動性神話は世界中の戦術研究家にもてはやされていたし、アーミーでもあまり役に立たないと知っていながら、全部のコンバットシェルを手放しはしませんでした。

高価なメカニックを買うことのできない弱小メガ＝シティや独立タウンでもコンバットシェルは装甲車両の代わりとして購入されました(もちろん実際には装甲車の代わりをこなすことはできません)。

比較的安全な個人機動兵器という点は宇宙での戦力として、コロニー守備／コロニー攻撃部隊の中核として採用されたし、土木用機械、宇宙／海中作業ポッドとしても評価を得ることができたのです。

この状況をみて、まだ売れると考えた者はコンバットシェル用のカスタムパーツやアクセサリーを多く発表し、ユーザーをサポートしました。確かに人間型をしているため、(戦闘以外では)その用途も広かったし、必要なカスタムパーツの開発もそう難しくはなかったのです。

[1.1.7] コンバットシェルの世代交代

戦闘を考えた場合、コンバットシェルがまだまだかなり下位の兵器であることは説明しました。しかしその有効性は誰もが認めています。最近ではコンバットシェルに残されたいくつかの問題を解決した新型機が

登場し始めています。新型機といっても単に性能を向上させたものばかりではありません。

コンパクトさを犠牲にして、より速く、または強い戦闘メカニック（ホバータンク、トライクなど）に変形できるようにしたＴＣＳによって、より高速かつ長距離の移動が可能になり、より高度な戦術が取れるようになりました。

従来のコンバットシェルをほかのメカニックに合体させ、ＴＣＳと同じような効果を得ようとしたのがＲＡＦＴシステムです。戦場まではバギー、装甲車などで迅速に移動し、現場でコンバットシェルが分離して戦います。たいていはコンバットシェルのコンソールに親機の操縦系があり、ひとりで操縦していたとしても迅速な合体・分離が可能になっています。

コンバットシェルの亜種と思われるメカニック、近いコンセプトを持つメカニックもいくつか登場しています。コンバットシェルはこれからもまだ進化し続けるでしょう。

[1.2]　コンバットシェルのメカニズム

コンバットシェルは数あるメカニックの中でも特に異彩を放っています。人型であるがゆえの問題は少なくありませんが、それをクリアした技術には従来のメカニック工学のほか、実に多方面からの技術がフィードバックされています。

コンバットシェルの実際のメカニズムに関して考察してみましょう。

[1.2.1]　動力

パワードスーツとかパワートレーサーと呼ばれていたポテンシャルの低い人型兵器－ごく初期のコンバットシェルは各関節に小型で高出力のモーターがいくつも仕込まれていました。これらのモーターは背部に背負ったバッテリーから電力を供給されて作動するタイプで、そのパワーは人間のそれとそう変わりなかったのです。当時の技術ではそれ（モーターの小型化と出力のバランス）が限界でしたし、稼働時間も現在のものより長く取れ、装甲服としてみれば機能は十分でした。

コンバットシェルが現在のようにパワフルになったのは、サイバー分野でケミカルリンゲル式の人工筋肉が発明されてからのことです。

ケミカルリンゲル人工筋肉が生身の筋肉と同じ仕組みで作動しており、しかもそれが（パワーという面で）はるかに高効率で作動しうることはよく知られています。しかし、それはあくまで人間を基準においた場合の話です。コンバットシェルに採用されているものもその原理や構造は基本的に変わりないのですが、システムの一部は独自に改造されています。

通常のシステムは人間が使用するものなので、なるべく極限までコンパクト化され、使用者が液交換を行なう手間を省くためにリンゲル液を効率よく、長期に渡って活用できるよう浄化フィルター（兼出力調整リミッター）などが付属しています。

戦闘用の人工筋肉システムは液をいつもフルパワーで反応させる（効率は悪いが、高出力は維持できる）か、高性能の浄化フィルター（効率よく高出力）が装備されています。前者は液交換時間の間隔が短く、後者は高出力を維持しつつ液交換時間の間隔も長いという優れものですが、コンバットシェルは一般に前者を採用しています。稼働時間がどのモデルもだいたい24時間と短いのはそのためですが、高性能フィルターを搭載するよりこの方が安く上がるということなのです。コンバットシェルを動かすのに最低限必要な出力は人間をはるかに上回ります。装甲されたボディに人ひとり乗せて動かすのだから当然でしょう。いくら高性能のフィルターを搭載しても焼石に水だということです。またフルパワー稼動により、各部に内蔵される筋肉シリンダーの本数も少なくて済むし、質の落ちた液が再流入することがないため寿命も長いと言われています。

リンゲル液は１回につきだいたい20リットル（ジェリカン１つ分）必要で背部のタンクに補給され、そこのポンプから全身に行きわたる仕組みになっています。使用済み液は廃液バルブを開いてジェリカンに戻し、業者に回収させます。

タンク＆ポンプは人間で言えば心臓にあたる部分で、ここが破壊されるとコンバットシェルはただちに停止してしまいます。リンゲル液は揮発性で強燃性ですが、タンクには安全装置もついています。破壊される恐れのある衝撃を受けると、タンク内のリンゲル液中和剤が放出され、引火を防ぐという仕組みです。しかし、この装置が役に立つことは滅多にありません。コンバットシェルの背部はこのタンクにスペースを取られて、最低限の強度しかなく、テフロンなら小銃弾でもパイロットの身体まで貫通するだろうといわれています。また、ブースターのロケット燃料タンクも背部にあり、ここが破壊されれば火ダルマになるのも目に見えています。敵に後ろを取られたときはコンバットシェルもパイロットも最期だということです。

[1.2.2]　飛行とブースター

コンバットシェルは人間型で飛行に向いたフォルムをしていません。どちらかというとミサイルの飛行に似ています。だから、飛行するにしても自由に飛び回れるのではなくて、基本は直線飛行です。目標を横切って飛行している間に決着をつけなくてはならないのです。

ブースターについて、これは３秒以内に想定最大速度まで速度を上昇させるというドラッグレースなみの無茶なシステムです。幸いコクピットはパワードスーツ時代からの伝統で、Ｇ対策（本来は耐衝撃）はほぼ万全になっているし、人体も縦方向へのＧは割合に対処できますから、この加速Ｇでパイロットに影響が出ることはないようです。

飛行は直線のみだと最初にありますが、実はこれはそうするのが望ま

しいというだけのことです。このシステムがいかに不安定なものであるかは理解できるはずです。飛行中は腕脚をうまく使ったり、スタビライザーブレード（空力羽根）の操作で進路をわずかに変更したり、ジグザグ飛行が可能です。手慣れたパイロットなら、この程度はまだ安全ですが、問題はロケットのノズルのコントロールです。

ロケットのノズルは各モデルごとに単発（噴射口がひとつ）、双発、３～４発式のものなどさまざまですが、どれもフレキシブルジョイントで全方向に噴射角を変えることができます。進行方向と逆方向に全力噴射することで、３秒以内にＭＶ０までの減速、また燃料を使いきるターンには半自動的に地面に軟着陸するようになっていますが、飛行中に進行方向と違う方に噴射をかければ、ベクトル式に瞬間方向転換、瞬間進路転換が可能です。さすがに耐Ｇコクピットはこの全方向Ｇには対応できません。専門訓練を受けていない者はたちまち意識を失い、事故を起こすでしょう（参考：ＧＭは高速走行チェックチャート、ＷＩＬの耐Ｇチェックを行ないましょう）。

ブースターユニットは本来の強化服の装備ではないし、燃料を使いきったら邪魔なだけなので、コクピットからのボタンひとつで取り外せるようになっているのが普通です。ブースターに被害を受けたとき、即座に取り外せば本体は誘爆しないで済むかも知れません。最近ではブースターユニットの代わりにホバーユニットやダッシュローラーユニット、大口径砲の発射／給弾ユニット、多目的パックをつけたモデルも登場しています。こうしたオプションはさらにコンバットシェルを有能なメカニックに変身させてくれます。何種類かのザックを用意しておいて、作戦によって換装するのもいいでしょう。

〔1.2.3〕 コクピット

パイロットはコンバットシェルの太腿部から上に収まっています。胴幅の広さの関係から腕部には人間の腕は入っていないことが多いようです。

上でも少し述べましたが、コクピットは無理な運動をしないかぎりパイロットに負担をかけない耐Ｇ構造になっています。内部は柔らかいスポンジ素材で、閉所恐怖症でなければ寝袋としても活用できそうです。内部の照明はなく、パイロットの網膜には外部カメラの映像や戦闘に必要なデータ（といっても基本的なものだけ）などが直接投影されます。

関節など要所にはセンサーユニットが埋め込まれており、パイロットの着用しているセンサースーツに対応しています。特にマニピュレーターのセンサーは親指、人差し指、それ以外の指（残り３本の指は同時に動き、中指の運動に追従する）の３種類のセンサーに分けられ、物をつかんだり、銃のトリガーを引いたりするのに使われます。標準装備のものはあまり高級な造りでないので緻密な作業には向いていません。手持ち武器以外の兵装の操作などは両手の薬指、小指を使い、センサーや通信機、操作モード変更などコンバットシェル本体にかかわる操作は顎で首の前のボタンを操作するか音声入力で行ないます。さらに兵装が増えたときは、指のスイッチを増設したり、チューブ型のスイッチを口腔内にくわえて、舌先や歯などで操作します。シェル乗りも大変ですね。

コクピットはいちおう気密式になっており、空気清浄器が標準装備されていますが、無理なＧをかけた機体はもう気密性は保たれていないとみて間違いありません。コンバットシェル自体もともとそれほど高級な材料で造られているわけではないし、たとえそうであっても設計段階での予想強度を超えるＧがかかれば、どこかがゆがんでしまいます。気密式だから、宇宙用にも水中作業用にも簡単に転用できるのですが、そういった場所で運用されるコンバットシェルは、もちろん徹底的な改修がなされていて安全です。

パイロットはコクピット内で全身を使ってコンバットシェルを操作するわけですが、コンバットシェルはそれ自体がケミカルリンゲル液で作動しています。パワー限界はモデルごとに人体に無理がかからない範囲で設定されていますが、パワーリミッターが壊れたり、無意識のうちに関節に無理がかかる運動をしたときは、関節パーツが破損したり、ひどいときにはコンバットシェルのパワーに身体を持っていかれて、パイロットが脱臼／骨折したりすることもあります。

また、Ｇがかからないといっても高速で空中に舞い上がり、銃火をかいくぐるのはやはり恐怖以外の何物でもありません。しかも、そのすべては網膜投射によって無理やり見せられるのです。コンバットシェルに慣れていないキャラクターにはブースター使用のさい、ＷＩＬチェックを課すべきでしょう。

このようにコンバットシェルのパイロットは大変な肉体的・精神的負担を負うのです。そのためか中古で売られているコンバットシェルのコクピットには間違いなく汗の匂いがこびりつき、さらに吐瀉物のしみや香りまでがサービスされているのが普通です。

〔1.2.4〕 センサースーツ

なるべく薄い素材が選ばれています。しかし、吸汗、保温効果は絶大で、わずかながら耐Ｇ機能をも備えています。シェル乗りの最大の悩みはコンバットシェルから出たとき、まったく丸腰になるということでしょう。コクピットは狭くて護身用武器や小型拳銃を持ち込むスペースがないし、防具を着用しての搭乗も不可です。最近ではこういった現場の悩みに答え、コンバットシェル外装に取りつけるエマージェンシーパックや、運動に差し支えない部分に大きくスペースを取った機体も発表されているようです。

[1.2.5] コンバットシェルには頭がない

たいていのコンバットシェルは人間を模してはいても、頭に当たる部分は胴体にのめり込んだ格好になっているか、頭そのものがありません。これは人型兵器が飛行を前提にしたときからの設計思想です。

最初のロケット噴射で、コンバットシェルは頭頂を先端にして飛行を始めます。つまり頭はそれだけで大変なGがかかるのでなるべく丈夫な造りでなくてはなりません。回転可能な首などあったら、一瞬にして折れてしまうでしょう。

また、爆風を受けたときにも頭がなければ、その部位がちぎれ飛ぶことはありません(腕脚は必要不可欠なパーツです)。モニターカメラなどセンサー類はより高いところにあった方が効率はいいのですが、これはペリスコープのように伸ばして使用することもできます。頭は回らなくてもセンサーやカメラは後頭部、側頭部はもとより、全身数か所についているのでこれも問題ないでしょう。

ちなみに標準装備されているセンサーや機材は外部モニターカメラのほか、ＮＢＣ検出計、風力-風向計、高度計、圧力計、湿温計(表面温度検出計)、平衡コンパス、飛行のサポートをする簡単なジャイロなどです。センサー系サイバーパーツをコンバットシェルに組み込むとき、そのＥＮＣは考慮する必要はありません。

[1.2.6] マニピュレーター

手のことです。金属またはもっと軽い樹脂系素材で造られ、関節部へのゴミの粉入を防ぐため、部分部分に合成ラバーなどがコートしてあります。握力は必要最小限しかないようです。コストの問題より、精密部品なので、あまりに高い出力を付与すると、その力によってマニピュレーター自体が破損する恐れがあるからです。

マニピュレーターは各モデル共通なようですが、実は何種類かのサイズがあります。

コンバットシェルは人間が使用する拳銃、小銃から機関砲やもっと大きな砲などを手持ち武器として使用することができます。戦闘サイボーグが使用できるような、重火器の部類までは標準型のマニピュレーターで使用できますが、それ以上となると、大型の武器を保持するためのより大きなマニピュレーターに換装しなければなりません。

標準型マニピュレーターは格闘戦には向かず、素手でコンクリートの壁を殴っただけでも壊れてしまいます。もちろん壊れるのを覚悟で格闘戦を挑まなければならないこともあるでしょう。

[1.2.7] 足まわり

足まわりは大きなボディを支えるため、またブースター使用後の着地のバランスを保ち、ショックを和らげるため、割と大振りです。靴底や輪郭はウレタンや合成ラバーで包まれているのが普通ですが、これは数回の戦闘や作業によってすぐ痛んでしまいます。しかし、足まわりがソフトかどうかなどは実戦を一度でも経験した者なら、どうでもいいことのように感じるようになるはずです。特に荒野で行動しているのなら、このウレタンがあろうがなかろうが関係ないようです。

ＳＷＡＴや軍特殊部隊など精鋭部隊所有のコンバットシェルならいざ知らず(彼らはエリートなので見てくれも大事だが、コンバットシェルの歩行で屋内の内装が痛むのを防いだり、わずかな差でもより静粛に作戦を行なう必要がある)、使い込んだコンバットシェルの足まわりは金属むき出しというのが普通です。無駄なことに金をかける愚か者はメタルヘッドワールドで生き残る資格はありません。ただし、モーターショップから中古品を買ったときは新しいウレタン足袋を履かせてもらうのが常識です。

[1.2.8] ハードポイント

ハードポイントはモデルを近くで見ればどこに何か所あるのか、すぐにわかります。ハードポイントの穴は最大限設置可能な兵器によって大きさに差があるようですが、その部分には金属の蓋がしてあります。蓋を開ければ中には取りつけラッチとスイッチングに使用する電装系のプラグ穴を見つけられるでしょう。

ハードポイントは両脇(もしくはわき腹)、両肩、両腕(下腕甲部)、両足(下脚外面部)、胸部(張り出し部)などにあります。ふつうは左右対称に１つずつ(もしくは２つずつ)存在していますが、これは移動時のバランスを保つためです。もちろん、片方だけに取りつけてもかまいませんが、兵器のＥＮＣによってはちょっと操縦が難しくなるかも知れません。

ハードポイントに取りつけた兵器はいつでもコクピットからの簡単な操作で脱落させることができます。使い終わった兵器を捨てて身軽になってから掃討戦に入るのもひとつの戦術です。

SECTION 2

アドバンスト・コンバットシェルルール

コンバットシェルはその用途が限定的であると言われ続けながらも、現在に至るまで世界中の戦場で活躍しているメカニックです。特にここ数年でコンバットシェルのポテンシャルは信じられないほど向上しました。

人間にもっとも近いフォルムと機能を持つコンバットシェルは、いまや当初の「対戦車兵器」という限定的なコンセプトから完全に脱脚し、汎用戦闘メカニックの座に君臨しています(その代わり、もはやリーズナブルなメカニックとは呼べなくなった感もありますが)。

これだけのキャパシティを持つコンバットシェルは他のメカニックと違ったルールによって運用されるべきかも知れません。

このセクションではコンバットシェルを大きくクローズして、独特のアクション、ビルドアップ、専用兵器などを深く解説していきます。

[2.1] メカニック能力値について

メカニック能力値の追加、データ変更についてはアドバンスト・メカニックルールのセクションで解説しました。コンバットシェルについてもほとんど同じですが、データを見るさいに省略される部分、コンバットシェル用にさらに追加されている数値がいくつかあります。

タイプ：表記のしかた、データの見方は変更ありません。コンバットシェルは脚移動中とローラー移動中はM、飛行中はA、ホバー移動が可能なモデルはHとなります。機動回避が可能なのは脚移動時以外のときのみです。

ＲＥＦ：機動力です。変更はありませんが、搭載する兵装と深いかかわりがあります。

ＭＶ：変更ありません。

ＡＣＬ：変更ありません。脚移動、飛行ブースターはどのモデルでも1ターン以内に最大ＭＶまでの加速が可能です。

ＢＲＫ：変更ありません。脚移動、飛行ブースターはどのモデルでも1ターン以内にＡＣＬと同じ分の減速が可能です。

ＳＴＲ：パイロットのＳＴＲにプラスされる数値ですが、今回は限界ＳＴＲ値が設定されました。パイロットがいかに馬鹿力でも原則として限界ＳＴＲ値を超えるパワーを出すことはできません。

ＤＥＸ：スタートセットではマイナスされるべき数値が明記されていましたが、「たいていのコンバットシェルは人間より不器用で、狙撃やストーキング、爆弾解体など緻密な作業はできない」ものとし、特に各モデル間での差はつけないことにします。ＤＥＸ能力値は省略します。

ＨＰ：変更ありません。

ＤＣ：コンバットシェルのＤＣ値は原則として0です。従ってこの数値は省略します。

ＴＰ：コンバットシェルには貨物・乗客スペースがなく、兵装用に新しくハードポイントが設定されたので、装甲と、より大型のザックやそのほかごく一部のオプションパーツのためだけのポイントとなります。

乗員：コンバットシェルの乗員は原則としてひとりなので、省略します。

装甲：変更はありません。コンバットシェル本体の装甲効果率の変更はオプションパーツによって可能です。

細部被害表：変更はありません。

パワープラント：他のメカニックで言えばエンジンに相当する部位(正確にはもっと広義に全身の動力系すべて)です。データの見方に変更はありません。また、コンバットシェルのエンジンはチューンナップできません。ところで、コンバットシェルは脚移動の他にザックの恩恵による移動もできます。ザックはコンバットシェル本体のパワープラントのダメージからは直接的な影響は僅かに受けません。しかし、本体の動力系にダメージを受けたということは、移動中のコンバットシェルの運動そのものに支障が出るということですから、ザック使用時でも能力値の低下はまぬがれないでしょう。

ザック：ザックはコンバットシェルが脚以外で移動するときの手段(ブースター、ダッシュローラー、ホバーなど)を表しています(ザックは必ずしも搭載しなくてもかまいません)。これは他のメカニックで言えばドライブにあたるものですが、コンバットシェルの脚とは別としてみてください。要するにデータの見方にはほぼ変更はありませんが、ザックがダメージを受けても(すなわち破壊されても)コンバットシェルの脚移動時のＲＥＦにだけは影響は出ません。

ハードポイント：搭載兵器の取りつけ個所、取りつけ方式などコンバットシェルは専用の取りつけルールを使用します。

手持ち武器：手持ち兵器は1つだけです(マニュピレーターで操作できる兵器なら、普段は搭載兵器としておき、戦闘中に手持ち武器にすることもできます)。どんなコンバットシェルであれ、そのＳＴＲの分までの手持ち兵器に関しては何を装備してもかまわないし、いっさいペナルティの対象にはなりません。

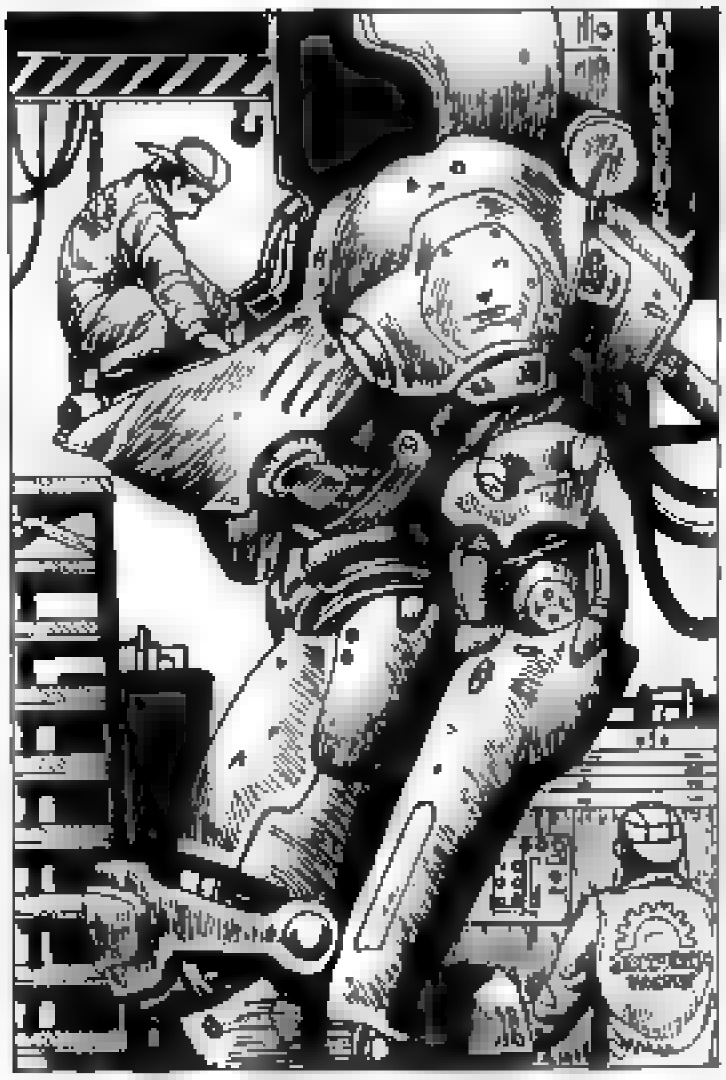
搭載火器：取りつけ方式は兵器の種類によってあらかじめ決定されています。

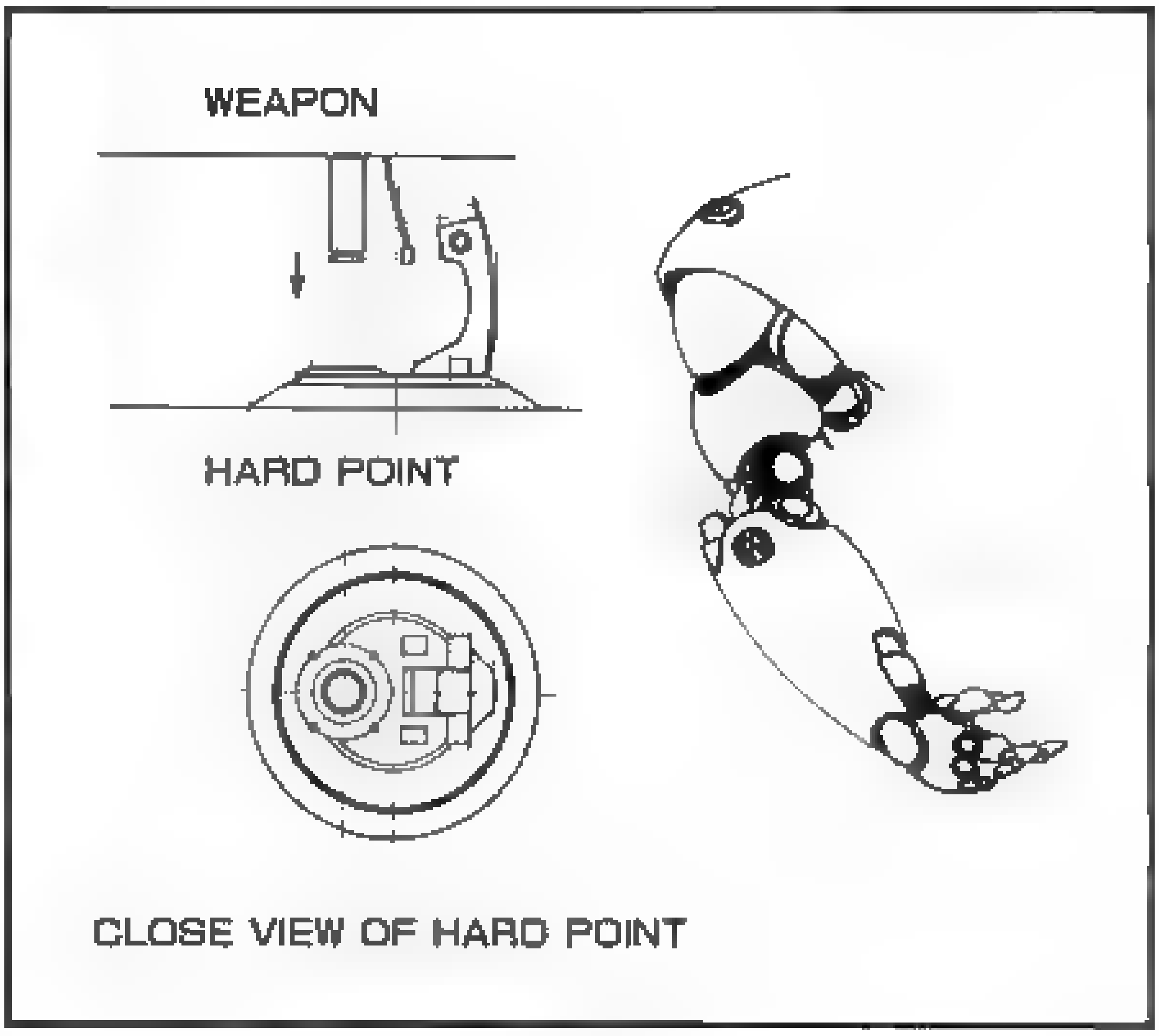
コンバットシェルへの搭乗

コンバットシェルに搭乗して起動できるまで必要な時間は、ある程度の訓練をした者で、だいたい3ターンとしておきます。これはセンサースーツをすでに着用し、手近な場所にコンバットシェルがあった場合を示します。

コンバットシェルはマスタースレイブ方式の操縦を行なうので、個人それぞれの体格にある程度フィットしたものでないと、完全に思いどおりには作動させられないと思われがちですが、実のところそのあたりの問題はすでに解決されています。普通は起動前のちょっとした微調整だけでＯＫなのです。

ゲームの中ではよほど人と違う体格(異常に身長が高い、もしくは低い)の者以外は、特に自分用に微調整したコンバットシェルでなくとも、まあまともに動作できる、としておいてください。





[2.2] コンバットシェル・アクション

コンバットシェルが戦闘に参加するにあたって、通常の戦闘(射撃戦闘)をするぶんにはアドバンスト・メカニック戦闘ルールをそのまま使用してください。

格闘戦はコンバットシェル専用ルールを使用します(後述)。

別セクションで紹介してあるメカニック・アクションルールもそのまま使用します。ただし、高速走行中のメカニックはその射撃についてペナルティを受けることになっていますが、コンバットシェルは(高速移動中の攻撃を考慮して設計されているため)、MVに関係なく、前方や側方にも通常どおりの射撃が可能となります。

何種かのコンバットシェルは飛行が可能ですが、高速飛行中のペナルティや飛行にさいして絶対にやらなくてはいけないというチェックはありません。とはいえ、建て込んだビルのはざまや狭い路地を飛行するというなら、やはり何らかの行動成否チェックを課すべきでしょう。GMは、そうした状況では“高速走行中のアクション”にあるチャートを流用してチェックをさせてください。“走行”と“飛行”は確かに異なるアクションですが、障害物などを回避しながら安全に移動できたかとかより効率よくカーブを曲がれたかなどということをチェックしているので、同じチャートを流用(あるいは難易度を多少上下してチェックを)しても問題ないでしょう。

[2.2.1] コンバットシェルの接近／格闘戦

人間に近いフォルムを持つコンバットシェルは腕や脚を使った接近／格闘戦が可能で、接近／格闘戦用のオプションパーツや兵器も発表されています。

コンバットシェルが接近／格闘戦を試みるなら、それはおおむね、体当り(+体当り兵器での攻撃)か、もしくは腕、脚(+装着された格闘戦兵器)での殴打などの2つに分類できます。

体当りであるなら“メカニック・アクション”にある体当りルールを使って判定してください。その際使用できる体当り用兵器は兵器チャートに明記してあります。

[2.2.2] 接近／格闘戦ルール

目標が攻撃範囲に入ってから攻撃が行なえます。実際の手順は人間同士での格闘戦とほぼ同じで、ファイトグループのスキルが基本命中率となります。

腕、脚での攻撃は〈素手戦闘〉を、その他武器を使った攻撃は、それぞれ対応する戦闘スキルを使用してください。ライフルなどで殴りかかる場合はそのENCがプラスされる火力となります。非格闘戦武器を格闘に使用した場合、壊れてしまうことがあります。これについてはGMが判断してください。

さて、実際の手順についてですが、これはメタルヘッド・スタートセットで確認してください。ただし、いくつか変更点があります。

・接近／格闘戦は状況が許すかぎり、メカニックに対しても可能です。

・コンバットシェルが格闘の回避を行なうとき、〈格闘回避〉は使用しません。機動回避を行ないます。

・コンバットシェル以外のメカニックの機動回避について、格闘戦に対しても可能とします。

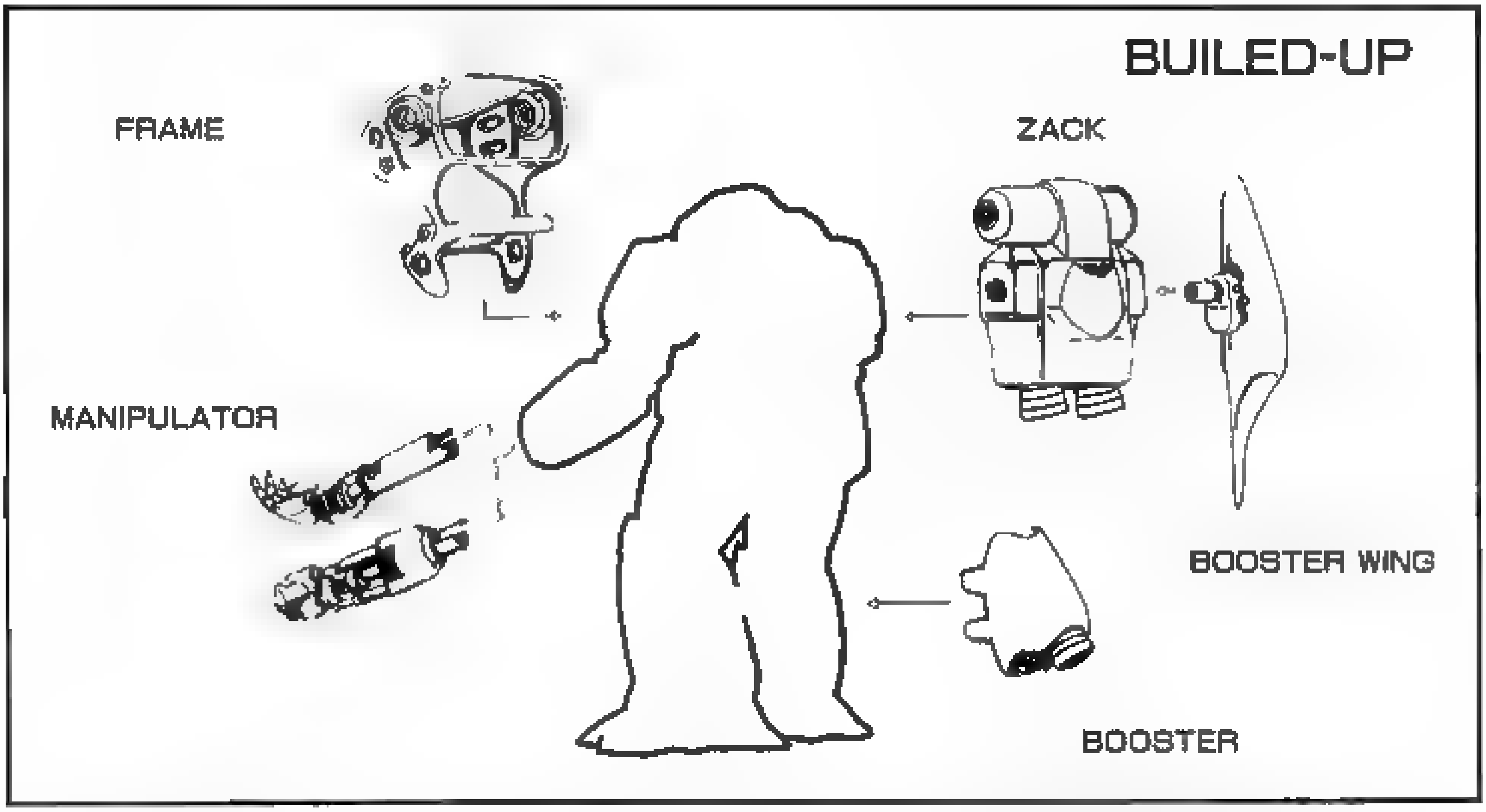
[2.3] ハードポイント

ほかのメカニックに比べてコンパクトな造りであるコンバットシェルは、兵器や装備の搭載については制限を受けます。これはコンバットシェルの総TPの低さだけに起因することではありません。飛行が可能な機動メカニックなので、全身のバランス、機動行動時のモーメントに気を使わなくてはいけないということなのです。

ハードポイントとはコンバットシェルのボディへの兵装取りつけ可能個所を表す言葉で、各モデルによってハードポイントの場所や数、限界TPなどが最初から決まっています。

機体データを無視した兵器の取りつけを行なうと、コンバットシェルはカタログどおりの能力を発揮しないばかりか、故障や深刻な事故を引き起こす危険にさらされることになります。ハードポイントのデータは原則として変更はできません。

[2.3.1] 兵器搭載



・各部のハードポイントには、そこに明記してある限界ＴＰまでのＥＮＣの兵器が１つずつ搭載できます。ＴＰがあまっていてもひとつのハードポイントに２つ以上の兵器を搭載してはいけません。ただし、ＣＳＤなど効果を発揮する兵装やごく小さなアイテムは何個かまとめてひとつとしてかまいません。また、兵器用のセンサーも同様の扱いとなります。

・Ⅰ、Ⅱ類の火器は搭載する兵器ではありません。手持ち武器とするか、ホルスター状のパックに収納して予備の手持ち武器とします。

・Ⅲ、Ⅳ類兵器器のうち、手持ち武器としてデザインされているもの（サイボーグライフル、ソリッドシューターなど）以外の兵器はハードポイント部に搭載することができます。ハンギング、バインドのどちらかの方法で取りつけることが可能です。

・Ⅴ、Ⅵ、Ⅶ類兵器のほとんどは搭載できるものではありませんが、それぞれ専用のパックに収納して搭載可能です。つまりⅠ、Ⅱ類火器と同じように武器の詰まったパックを搭載するということになります。

・Ⅷ類兵器（コンバットシェル専用兵器）は、すべてが大した手間をかけずに取りつけることができます。ハンギング、バインドどちらかの方法を選ぶことができますが、バインドの際にもＥＮＣや費用はよけいにはかかりません。ハンギングと同じ条件で取りつけてください。

・ハードポイントは左右対称になっており、両方に同じＥＮＣの兵器を取りつけることが望ましいのですが、そうしなかったとしてもルールからのペナルティはありません。

・センサー、ジャマーなどもハードポイントに取りつけます。

・予備弾などはパックに入れてハードポイントに取りつけます。

[2.4]　コンバットシェル・オーダー

コンバットシェルはほかのメカニックと違い、個人が自由にビルドアップやチューンナップを行なうのは不可能です。モデルによってその規格は千差万別で、サイバー系技術、エレクトロニクスの知識もかなり必要とされるからです。

構造的には可動部が多く、しかも飛行という過酷な戦闘を前提に設計されているため、気軽に各部のパーツを交換すればバランスを崩すのは明白です。ボディのオーダーやチューンに関しては、専門の腕のいいモーターショップなら可能かも知れませんが、オフィシャルルールとしてはフォローしません。

しかし、がっかりすることはありません。もともと汎用兵器として開発されたコンバットシェルは、その各部のパーツが可能なかぎりユニット化されており、いちいち手間のかかる改造を行なわなくても、ユニットの交換だけでユーザーの要望に答えられるようになっているのです。また、モデル数の豊富さを考えれば、オーダーなど必要ないことが理解できるでしょう。

[2.4.1]　ボディフレームの変更

コンバットシェルのオーダーとしては２つだけ可能なことがあります。そのうちの１つがボディフレームの材質変更です。

種類はほかのメカニックと同じく、最初からある標準フレーム、メタ＝カーボン、ヘビークロム（ヘビークロム20&50）の３種類です。

ａ．**標準フレーム**　このフレームを買うときがあるとすれば　乗機のフレームがボロボロになったときくらいでしょう。フレームのみを購入するときの代金は、購入しようとするモデルの本体価格の50%の金額です。

ｂ．**メタ＝カーボン**　価格は購入モデル本体価格の３倍。メタ＝カーボンに変更したことによるメカニックのデータ変更はありません。レーザー兵器のレベルにかかわりなく、最終的に算出されたダメージポイントをすべて½（端数切り捨て）にできます。

ｃ．**ヘビークローム**　ヘビークローム20は購入モデル本体価格と同じ値段。ヘビークローム50は本体の２倍の価格です。ヘビークローム20は20%（端数切り捨て）、ヘービークローム50は50%（端数切り捨て）だけ、ＨＰをプラスします。

2.4.2　ザックの換装

ロケットブースターをはじめとする着脱可能な背部ユニット部をザックと呼びます。

これは厳密にはオーダーというより、オプションパーツの換装といっ

たがよいかも知れませんが、特殊なパーツなので特にルールを解説することにします。

標準型コンバットシェルなどは、飛行用ロケットブースターがワンタッチで着脱できるようになっています。この機能はもともと燃料を使いきったあとの邪魔なブースターを切り離し、コンバットシェルを身軽にするためのシステムでした。最近ではこの機能をうまく利用して、同じ規格の違った働きをするザックが発表されています。

キャラクターが「ロケットブースターはどうも性にあわない」とか「今回の冒険では違う機能のザックがあればいいな」と感じたときは、ザックの換装を行なえばいいのです。

標準型コンバットシェルは掲載してあるザックのすべてを、RAFT型コンバットシェルならENC90までのザックを、ボディやパーツにまったく手を加えずに使用できます。重コンバットシェルと可変型コンバットシェルはこれらのザックを使用することはできません。

[2 4 3] ザック換装後のメカニックデータ変更

ロケットブースターザック、高機動ブースターザック、ダッシュローラーザック、簡易ホバーザックなど移動や機動性にかかわるザックを換装した場合、コンバットシェルのデータは変わることになります。

コンバットシェルは最初から何らかのザックを積んでいて、2つの移動方式が可能なわけですが、この2つ目(ローラー、バーニア、ホバー、ブースターなど)のデータが変更されるということです。

変更されるデータはREF、MV、ACL、BRKの4つで、その基準となるデータは脚移動時のREF、MVです。以下のチャートにしたがって各モデルごとにデータ変更を行ないます。

その他、ハードポイントに搭載した兵装装備などによってREFなどに修正を加えるようルールに明記してあることがありますが、それはこのザックによるデータ変更を行なってからにしてください。

なお、着脱式ザックを背負うことを前提に設計されたコンバットシェルがもし何のザックも搭載していないなら(当然、移動は脚移動だけになります)、REFが+5、MVが+2され、いままで背負っていたザックのENC分の余裕ができます。

1体のコンバットシェルに、2つ以上のザックを取りつけることは絶対できません。

解説

ロケットブースターザック 飛行用のザック。飛行時間の長さにより3種類用意されています。ENCは同じですが、これは燃料をより効率よく使い、ブースターシステムが新型でより軽量小型化されているモデルほど高価であることを表しています。ブースターCはノズル数が1~2で2ターンの使用が、ブースターBはノズル数2~3で4ターン、ブースターAはノズル数2~4で最大6ターンの使用が可能です。いずれにしても追加の燃料タンクを使用すればもっと長時間飛行していられるでしょう。アドバンストルールではMV値を自由に設定できますが、ブースターはMV100以下だと失速して墜落します。

高機動ブースターザック ロケットブースターを応用したザック。無数のノズルから噴射を小出しにしています。全方向に高機動運動が可能です。15ターンで燃料を使い切ります。

ダッシュローラーザック 電動式のオフロードダッシュローラーが仕込まれたザックです。おまけで地雷投射装置がついており、対戦車地雷を1個だけ積むことができます。ローラーを使用するときはザックが地面まで降り、コンバットシェルはこれに半分よりかかるようにして移動ポジションにつきます。ブレーキシステムはあてにならないので停止したいときは、コンバットシェルの脚でふんばったりスピンをかける必要があります。ダッシュローラー使用時にはオプションパーツのターンピックがあると便利です。最大稼働時間は1時間ほどで、まる1日の充電が必要です(コンバットシェル本体のバッテリーから自動的に充電されます)。

簡易ホバーザック 厚いラバー製の簡易ホバーユニットは普段はザック内に収納されています。使用時はザック本体から圧搾空気が送り込まれ、ユニットはコンバットシェルの脚の間で大きく膨らみます。コンバットシェルはホバーユニットにまたがる格好となるわけです。このホバーは戦闘時にはあまり使用するべきではないかも知れません。安価なのは嬉しいのですが、ラバー製なのでちょっとした跳弾などでも簡単に破れてしまうのです。最大稼働時間は30分ほどで、まる1日の充電が必要です(コンバットシェル本体のバッテリーから自動的に充電されます)。

パラシュートザック パラシュートが入ったザックで、普段使う機会はないでしょう。ブースターによる着地が不可能なくらい高空からの空挺降下時に使用されるものです。パラシュートは使用後はザック内に巻き

ザック換装による機体データ変更チャート

ザック名称	使用時REF	使用時MV	使用時ACL	使用時BRK
ロケットブースター	脚REF×4	脚MV×100	MV最大値	MV最大値
高機動ブースター	脚REF+0	脚MV+10	MV最大値	MV最大値
ダッシュローラー	脚REF×3	脚MV×10	MV最大値	一律10
簡易ホバー	脚REF×6	脚MV×30	MVの⅓	MVの½

* ENCについて、最初からついていたザックの分のENCはすでにTPから差し引かれています。ザックを換装するときは外したザックとのENC差だけ考えればいいでしょう。
* ザックに搭載された兵器はすべて〈搭載兵器〉で使用します。

ザックチャート

ザック名称	ENC	CP	価格($)
ロケットブースター(C)	70	2	1500
ロケットブースター(B)	70	2	4000
ロケットブースター(A)	70	2	9000
高機動ブースターザック	90	2	10000
ダッシュローラーザック	100	3	11000
簡易ホバーザック	80	1	5000
パラシュートザック	60	5	1000
トラベルザック	100	8	300
爆薬作業用ザック	110	4	13000
電子戦用ザック	90	2	17000
Yザック	80	6	10000
ビームキャノンザック	70	2	78000
120mmキャノンシステムザック	130	3	20000
ロケットポッドザック	160	5	18000

取ることもできるし、切り離すこともできます。このザックにはENC20までの手持ち武器用マウント部がおまけでついています。

トラベルザック：ENC80までのものが収納できる便利なザックです。かなり丈夫にできているので、自宅で金庫として使えそうです。

掘削作業用ザック：地下トンネルを堀り進むためのザックです。鉱山を掘ったり、銀行に金を盗みに入るときなどに重宝するでしょう。Yザックとよく似た形状をしています。左肩の方には強烈なハロゲンランプ、右肩には岩石掘削用のレーザーが搭載されています。この掘削レーザーはまともな兵器としては使用できませんが、分厚い鉄壁をも溶かすパワーを持っています。バッテリーは10㎜パルスレーザーのものと共用です。

電子戦用ザック：小型IR投光器、CSD×2、ALPD×2、ECMポッドB、チャフポッドM、フレアポッドMが搭載されたお得な総合電子戦支援ザックです。

Yザック：2種類の兵器が内蔵された戦闘用ザック。右肩にはソリッドシューターシステム（装弾数10）左肩にはマイクロレーザーシステム（データはレーザーライフルを使用）を搭載しています。射撃に使用するスキルは〈搭載兵器〉。核バズーカは撃てません。さらに、簡易ロケットブースターを装備しており、1ターンだけの飛行ができます（機体のデータ変更を行なってください）。このザックを搭載したコンバットシェルは両肩のハードポイントが使用できなくなります。

ビームキャノンザック：軽量な低出力ビームキャノンシステムを装備した戦闘用ザック。ビームにしては格安なのが魅力です。射撃データは60㎜ビームキャノンを使用します（この兵器の実際の口径は30㎜ほどです）。簡易ロケットブースターを装備しており、1ターンだけの飛行ができます（機体のデータ変更を行なってください）。このザックを搭載したコンバットシェルは右肩（または左肩）のハードポイントが使用できなくなります。ビーム弾／バッテリーの価格は60㎜ビームキャノンと共用で＄7000です。

120㎜キャノンシステムザック：120㎜対戦車無反動砲と自動給弾システムを搭載したクラシック志向の戦闘用ザック。射撃データは120㎜無反動砲を使用しますが、自動装填式で装弾数は8発です。簡易ロケットブースターを装備しており、1ターンだけの飛行ができます（機体のデータ変更を行なってください）。飛行時の射撃はできません。このザックを搭載したコンバットシェルは右肩（または左肩）のハードポイントが使用できなくなります。

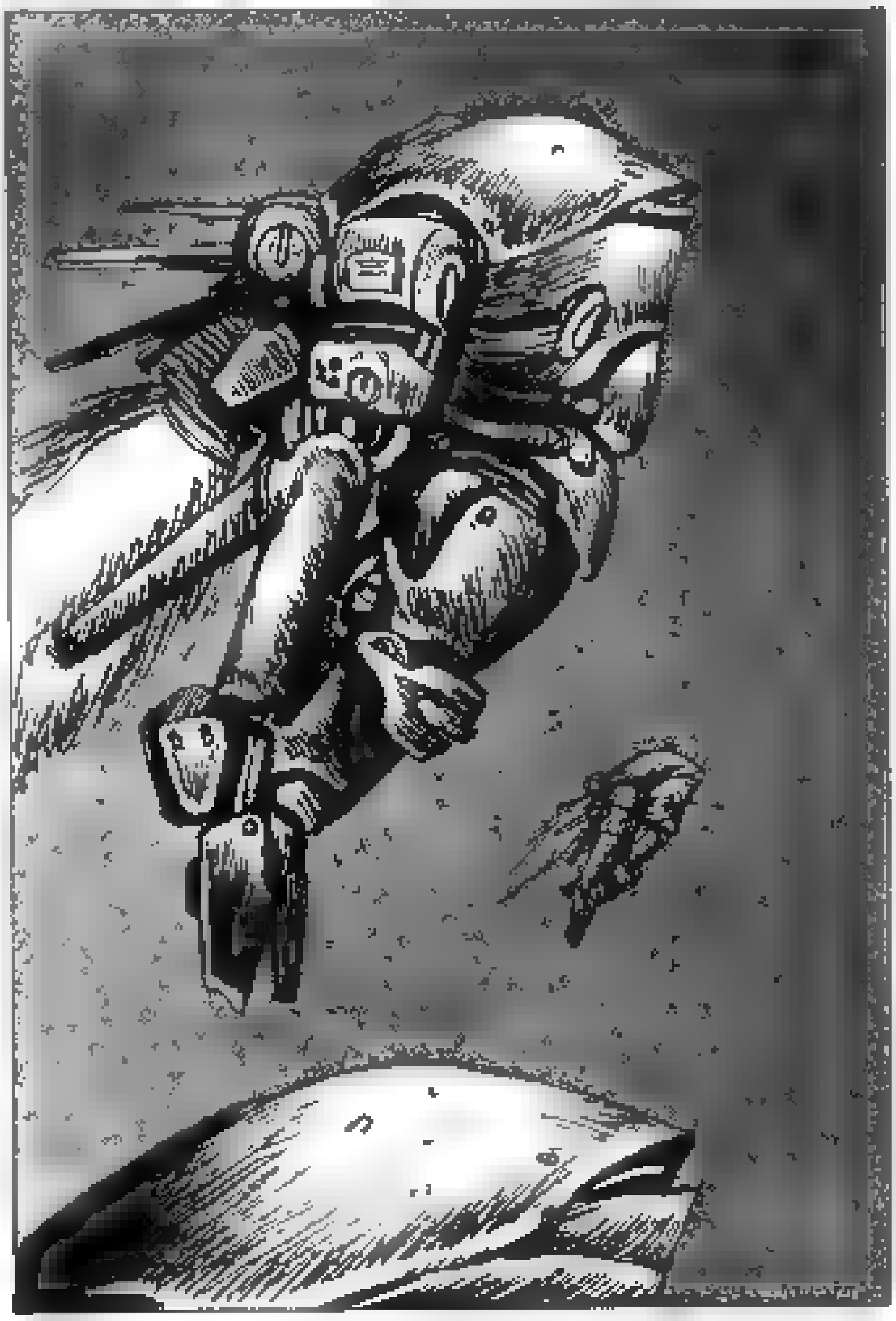
ロケットポッドザック：60㎜小型ロケット弾を多数搭載した中距離攻撃用ザック。非常に重たいものの、ロケット弾の雨を降らすことができます。データは以下のとおり。火力75（固定）、発射方式S20、回数20、距離修正1～50で−20、51～200で−100、実質効果は対人対物ともに○、限界ダメージは9、ロケット弾は1発あたりENC2で、価格＄30。

ブースター燃料について

ブースターの燃料は化学ロケット燃料で、それぞれのブースターの燃料タンク、および追加プロペラントタンクを満タンにするには、以下のチャートのとおりの燃料が必要です。燃料は液体だし、実際の使用量は平均値でしかないので、タンクの大きさに必ずしも比例するものではありません。目安として考えてください。冒険中に燃料を携帯することを想定し、実際のENCはシェリカン（ENC10）の個数で示してあります。

ブースター燃料チャート

名称	燃料ENC	価格
ロケットブースター（C）	シェリカン2個	60
ロケットブースター（B）	シェリカン4個	20
ロケットブースター（A）	シェリカン5個	150
高機動ブースターザック	シェリカン6個	180
プロペラントタンク	シェリカン1個	30
大型プロペラントタンク	シェリカン8個	240



SECTION 3

コンバットシェル・データ

一口にコンバットシェルと言っても、現在では細かなカテゴリー分けがなされ、中にはアクトポッドのように完全にコンバットシェルと違うメカに分類されるところまでいってしまったものもあります。

専門家によれば、標準型コンバットシェルでさえ、設計思想の違いから何種類かに分類できるようです。しかし、ここではあくまで実用性だけを考えた、最小限の分類を行ないました。

データの見方は前頁にあるとおりで、タイプと細部命中表については種別ごとに同じです。このデータは市販の非武装状態のものですから、プレイで使うためには各自、兵装や装甲を搭載したり、各種オプションパーツを搭載する必要があります。

標準型コンバットシェルの分類

かつて、コンバットシェルの開発競争はヨーロッパと北米の間で行なわれました。コンセプトは同じでも、その土地の風土や設計陣の考え方によってメカニックの設計にもずいぶんな差が出るものです。

俗に〈ヨーロピアン〉と呼ばれるタイプのコンバットシェルは飛行時の性能を重視した設計で、流線型、頭でっかち、細目の下半身。全体的にマッシュルームのようなシルエットをしています。

〈アメリカン〉はヨーロピアンより全体に大柄で重装甲、飛行より地上戦／接近戦を重視したタイプで、乗降ハッチでもある大きく張り出した胸が特徴です。

開発には出遅れたものの、東京や北京で設計された〈オリエンタル〉はちょうど上記2種の折衷型のようなデザインです。小ぶりでよりリーズナブルであるということがセールスポイントでした。

[3.1] 標準型コンバットシェル（CS）

もっともベーシックなシリーズで、脚による移動とロケットブースターによる短時間の飛行によって作戦を遂行するのが普通だ。

コンバットシェルの創世期から現在まで、もっとも数多く生産され、世界中のいたるところで、さまざまな用途に使用されているのがこの標準型コンバットシェルである。

最近は可変型や合体型など数多くのデコレーション・コンバットシェルが登場しており、標準型というとそれほど強そうには聞こえないかも知れない。だが、ベーシックであるということはコンバットシェルとしてみた場合、もっとも大きなセールスポイントなのだ。発売されているオプションパーツのほとんどが取りつけられ、メンテナンスも比較的簡単で、全体に安価である。

標準型コンバットシェル全般の共通データ

タイプ	：歩行時	M
	飛行ブースター使用時	A
	高機動ブースター使用時	A
	ローラー使用時	M
	ホバー使用時	H

細部命中表：
1～6 本体
7 パワープラント
8 サック（1発で移動不能）
9.0 兵装

＊ ダッシュローラーは専用の靴でオフロードのみ。オンロード走行でもMVは変わりません。

北京電脳 S-19〈十九型甲兵〉

形式：CS　本体価格 $6,000

数あるコンバットシェルの中でも有名なモデル。最近やっと生産が打ち切られたが、大量に出回ったので、いまだに世界中の戦場や工事現場などで頻繁に見ることができる。エレクトロニクス企業だった北京電脳が兵器メーカーに転身したのもこの甲兵シリーズがきっかけといわれている。

タイプ：M・A
REF/MV：5・20/2・200（2ターン）
ACL/BRK：2・200/2・200
STR/限界：+10/30
HP：7
TP：80
装甲
（全面一律）：（AX/60%）
プラントCP：2
サックCP：ブースター（C）2
ハードポイント：腰×2（10）

フラゼッタ GT-8S〈アルバトロス〉

形式 CS　本体価格 $4,000

ヨーロピアンタイプの代表的なコンバットシェルだ。設計は古く、防御力や搭載性能には物足りなさを感じるが、この機動性の高さは最近の新型機と比べてもひけはとらない。デビュー当時は「最後の有人機動兵器」などともてはやされ、多くのエースパイロットを生み出したものだ。飛行性能重視型の割に左右非対称という風変わりかつ計算されつくした美しいデザインをしている。

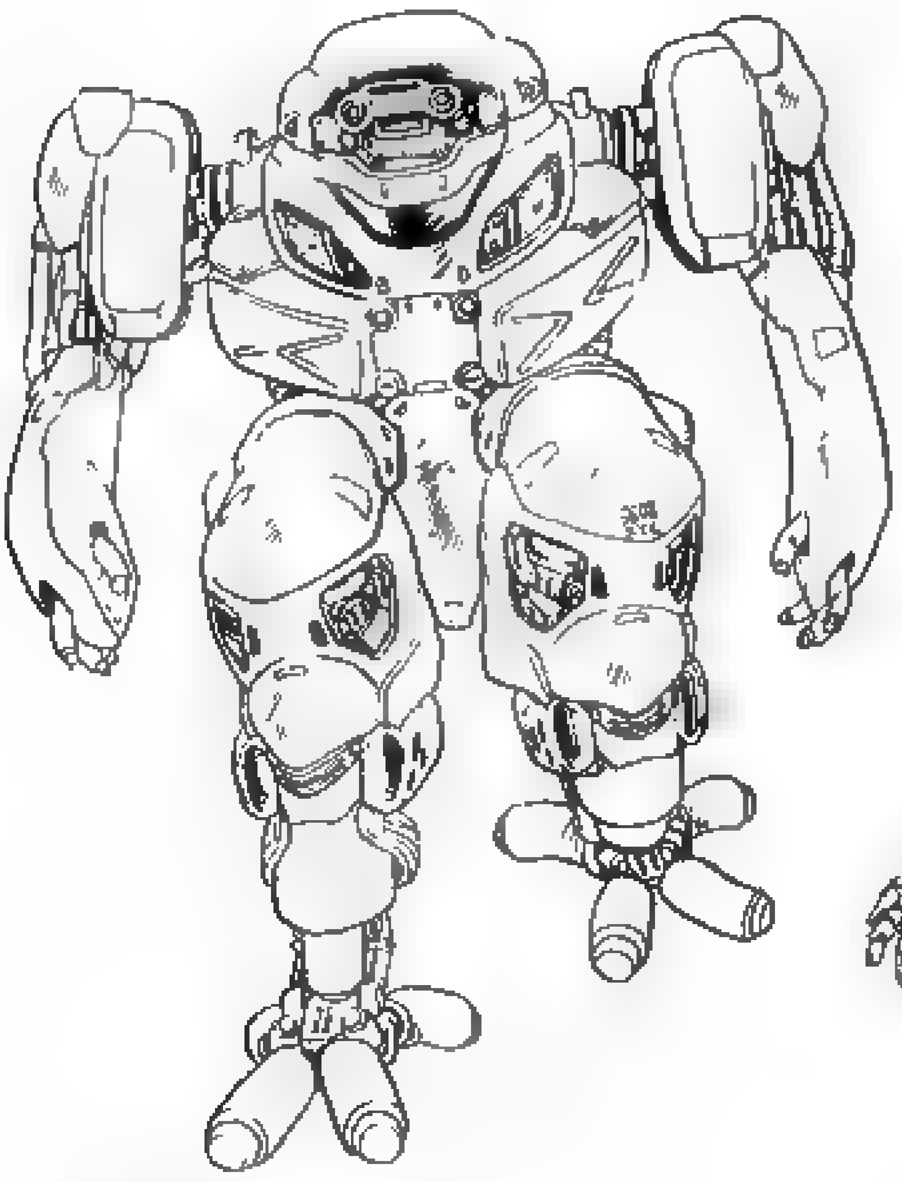
タイプ：M・A
REF/MV：7・28/2・200（2ターン）
ACL/BRK：2・200/2・200
STR/限界：+5/25
HP：5
TP：50
装甲
（全面一律）：（AX/40%）
プラントCP：1
サックCP：ブースター（C）2
ハードポイント：腰×2（10）、左腕（10）

バンザイ XYZ〈ヒロポン〉

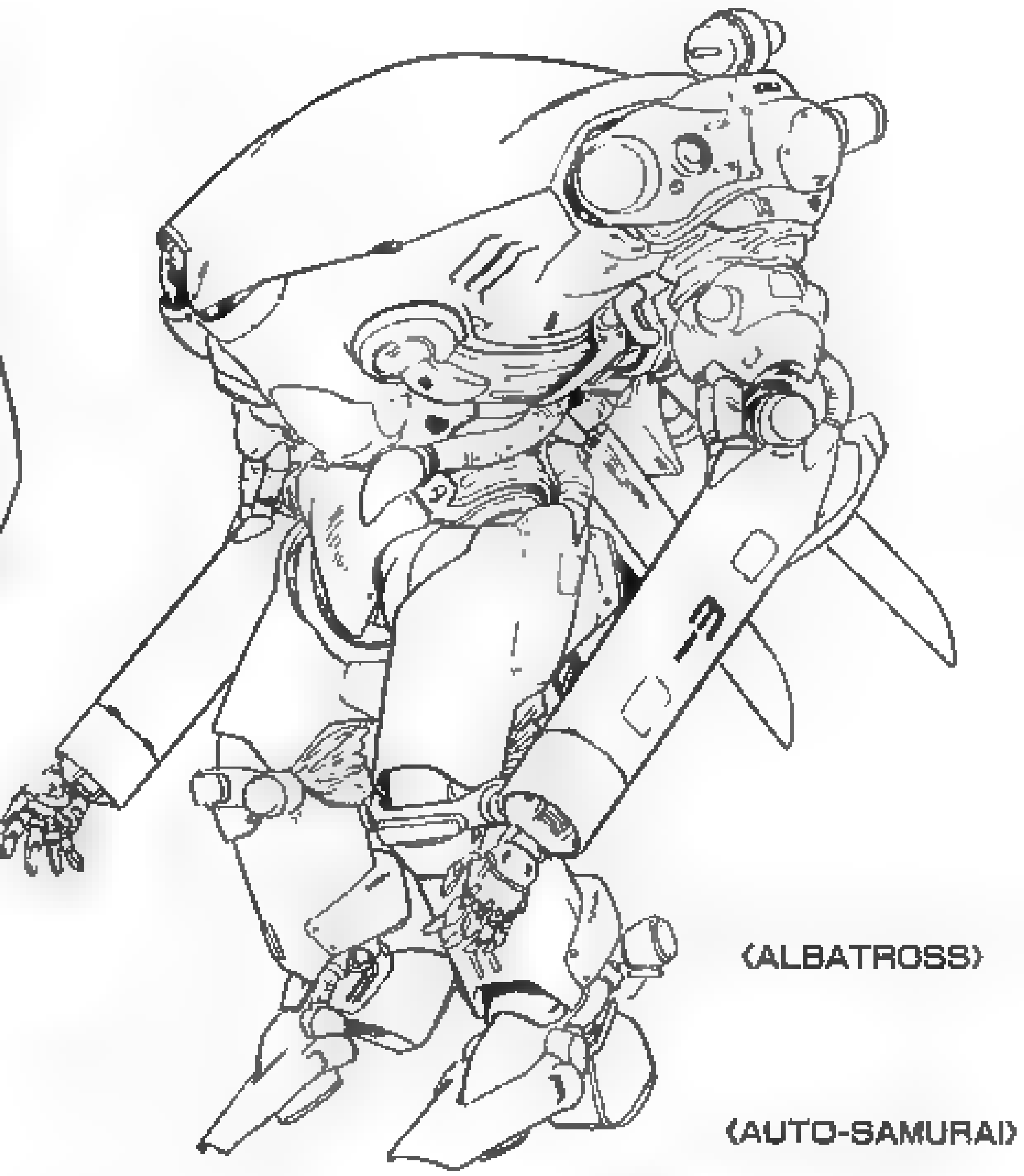
形式 CS　本体価格 $1,000

アフリカ北岸で活動を続けるテログループ〈スピア・コネクション〉が、ブラックマネーを投じてどこかの企業に造らせたのがこの超廉価コンバットシェルだ。ヒロポンは装甲をまとえず、非武装の一般市民を震え上がらせるのに必要な能力しか有していない。テロリストたちは陸揚げされた8,000機のコンバットシェルで大規模なテロ攻撃を仕掛けるつもりだったが、有名な〈テルアビブ・スキャンダル〉によって、暴露のほとんどが非戦闘時に逮捕され、大量のヒロポンはうやむやのうちにブラックマーケットに流された。ちなみにバンザイ・ファクトリーはスピアへの兵器供給を行なっていたダミー会社で過去にも現在にも実在していない。

タイプ：M・A
REF/MV：3・12/2・200（2ターン）



〈HIROPON〉



〈ALBATROSS〉

〈AUTO-SAMURAI〉

ACL/BRK　2　200/2・200
STR/限界　±0/20
HP　5
TP　0
装甲
　(全面一律)　(A0/0%)
プラントCP　1
ザックCP　ブースター(C)2
ハードポイント　肩×1(10)

ワイズアメリカ　M-PS12〈パペットマン〉

形式　CS　　本体価格　$10,000

　アメリカンタイプにありがちな欠点、飛行性能や機動性の低さを克服したモデルである。搭載性能も過不足なくユーザーを満足させる出来ばえとなっているが、コンバットシェルファンに言わせれば「秀でた特徴がない」ということで、かなりの在庫品を残したまま、生産は打ち切られている。

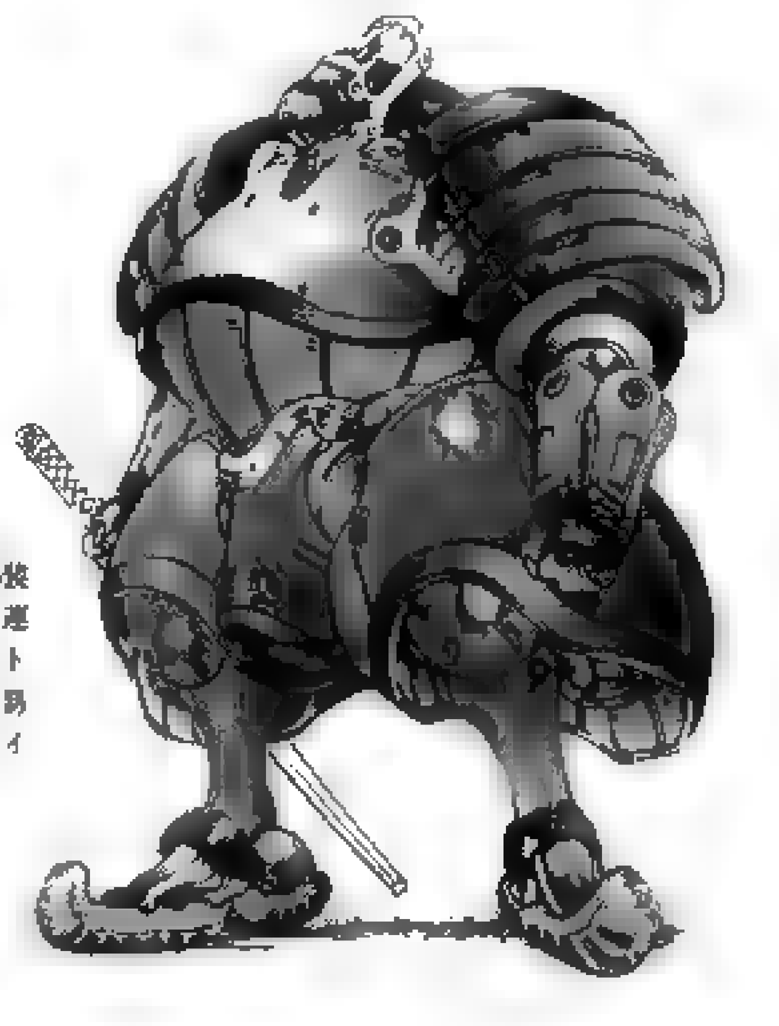
タイプ　M・A
REF/MV　6　24/3・300(4ターン)
ACL/BRK　3　300/3　300
STR/限界　+10/40
HP　9
TP　100
装甲
　(全面一律)　(AX/60%)
プラントCP　3
ザックCP
　ブースター(B)2
ハードポイント　肩×1(20)、
　腕×2(10)、
　脚×2(10)

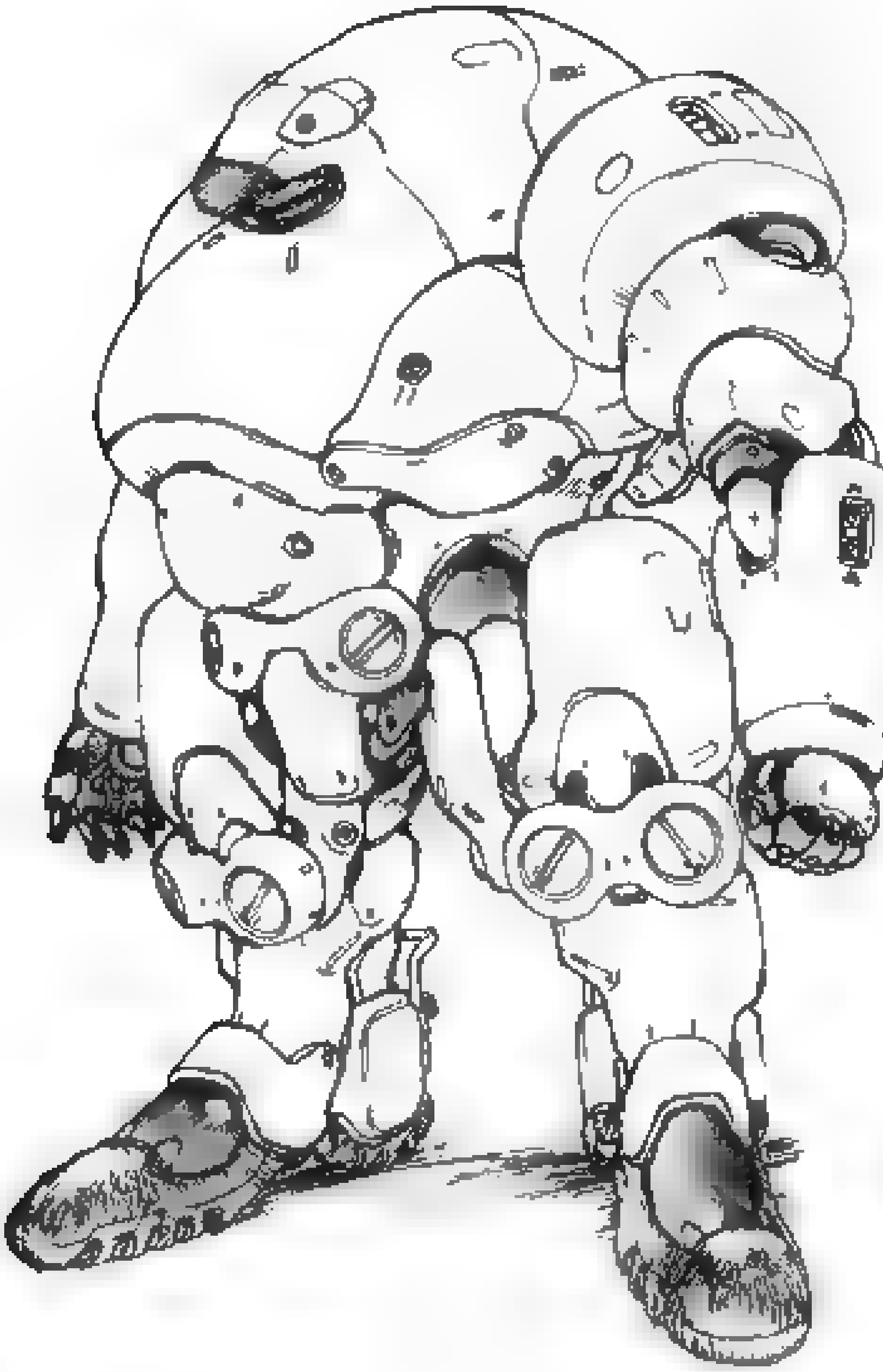
東都JCN　TKS〈オートサムライ〉

形式　CS　　本体価格　$13,000

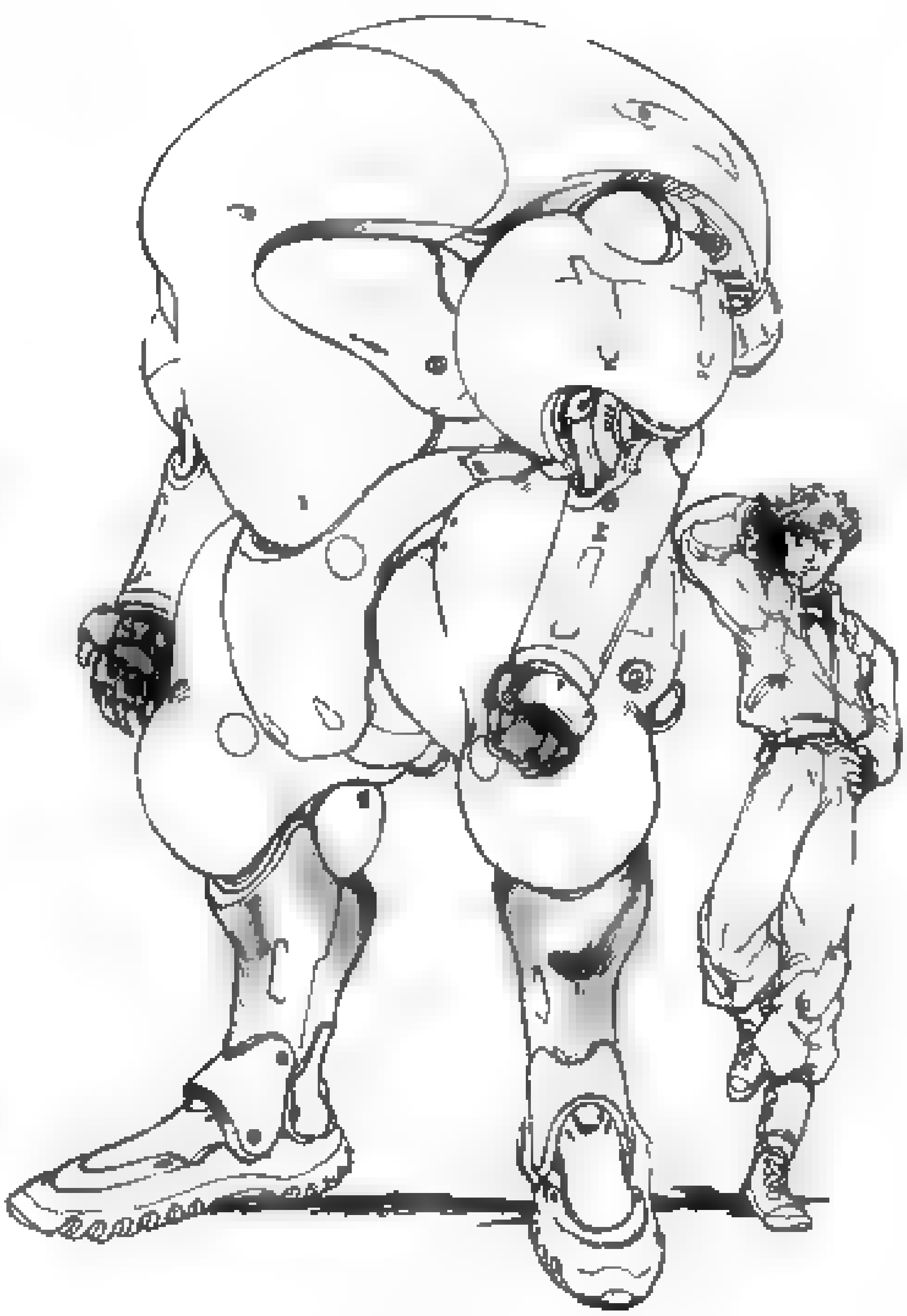
　オートサムライは簡易ホバーザックを標準装備した接近戦重視型モデルだ。確かに四肢の運動性はよく、全身各所に多くのハードポイントを持っているが、高機動/高速を生み出す簡易ホバーザックは打たれ弱く、逆にウィークポイントとなるかも知れない。

タイプ　M・H
REF/MV　7・42/3・90
ACL/BRK　3・30/3・45
STR/限界　+12/45
HP　7





〈PALLADINE II〉



〈STINGER〉

TP .140
装甲
（全面一律） （AX／50%）
プラントCP 4
サックCP 誘導ホバー1
ハードポイント 肩×2(10)、腰×1(10)、腕×2(10)、脚×2(10)

オムニカ PA5000S〈パラダインII〉

形式 CS　本体価格 $30,000

HSS、テキサスレンジャー（テキサナのカウンターテロ傭兵組織）など特殊戦闘グループの技術的バックアップを受けて開発されたモデルである。確かに高性能だが、インドア作戦用に設計されているので「野外での重火力戦には向いていない」と評価された時期もあった。生産数は少なく、そのため性能の割に高価である。

タイプ M・A
REF／MV 7・28／3・300（4ターン）
ACL／BRK 3・300／3・300
STR／限界 +20／60
HP 11
TP 130
装甲
（全面一律） （AX／70%）
プラントCP 3
サックCP ブースター(B)2
ハードポイント 肩×2(20)、腕×2(10)、腰×2(20)、脚×2(20)

クロノゴル LV-100X〈スティンガー〉

形式 CS　本体価格 $18,000

スティンガーは昨年発表されたばかりだが、評判はすこぶる良いようである。悲しいことに最近は標準型コンバットシェルのニューフェイスにはなかなかお目にかかれなくなってきた。見た目の派手なTCS、CS-RAFTなどに押され気味の市場だが、技術の革新された今こそ高性能で比較的安価な標準型コンバットシェルの買い時ではないだろうか。

タイプ M・A
REF／MV 8・32／4・400（4ターン）
ACL／BRK 4・400／4・400
STR／限界 +20／60
HP 8
TP 150
装甲
（全面一律） （AX／80%）
プラントCP 4
サックCP ブースター(B)2
ハードポイント 肩×1(30)、腕×1(10)、腰×2(20)、脚×2(10)

[3.2] 重コンバットシェル(HCS)

重コンバットシェルは標準コンバットシェルが持っていたコンセプトから歴史上はじめて脱却した派生型コンバットシェルである。

標準コンバットシェルの平均全長は3mほどだが、これに比し重コンバットシェルの全長は5－7mに達する。操作も標準型のようなセミマスタースレイヴ(パイロットの身体の動きに各部が連動する操作方式)は不可能になり、通常メカのようにレバーやスティック方式に変更されている(センサースーツを着用する必要はなく、コクピットは通常メカ並みの容積がある)。

重コンバットシェルはアフリカなど地球上の紛争地からの要求により誕生した。その要求とは①なるべく低価格で ②重武装／重装甲の充実のため大きなペイロードをもたせ ③パイロットの生還率を向上させる、というものであった。これによって総合的な機動性は低下し、飛行能力も失われてしまった。設計者たちはコンバットシェルたる意義が失われることを不満に思いながら、ワンマン機動ポッドを人型戦車に仕様変更したこのシリーズを開発していったのである。

実際の生産数はどれも少数で、戦場で見かけることは少ないが、今でも一部のかわりものや酔狂な指揮官のために、ニューモデルは登場しつづけている。

重コンバットシェル全般の共通データ

タイプ　歩行時M
　　　　ローラー時M

部位命中表
　1～7　本体
　8, 9　パワープラント、ザック(3発で移動不能)
　0　兵装

* ダッシュローラーはモデルごとに専用の物で互換性はありません。オフロードタイヤのみ、オンロード走行でもMVは変わりません。
* 飛行やホバーによる移動が可能な重コンバットシェルは実用化されていません。
* STRについては固有の能力を使用し、パイロットのSTRはプラスされません。

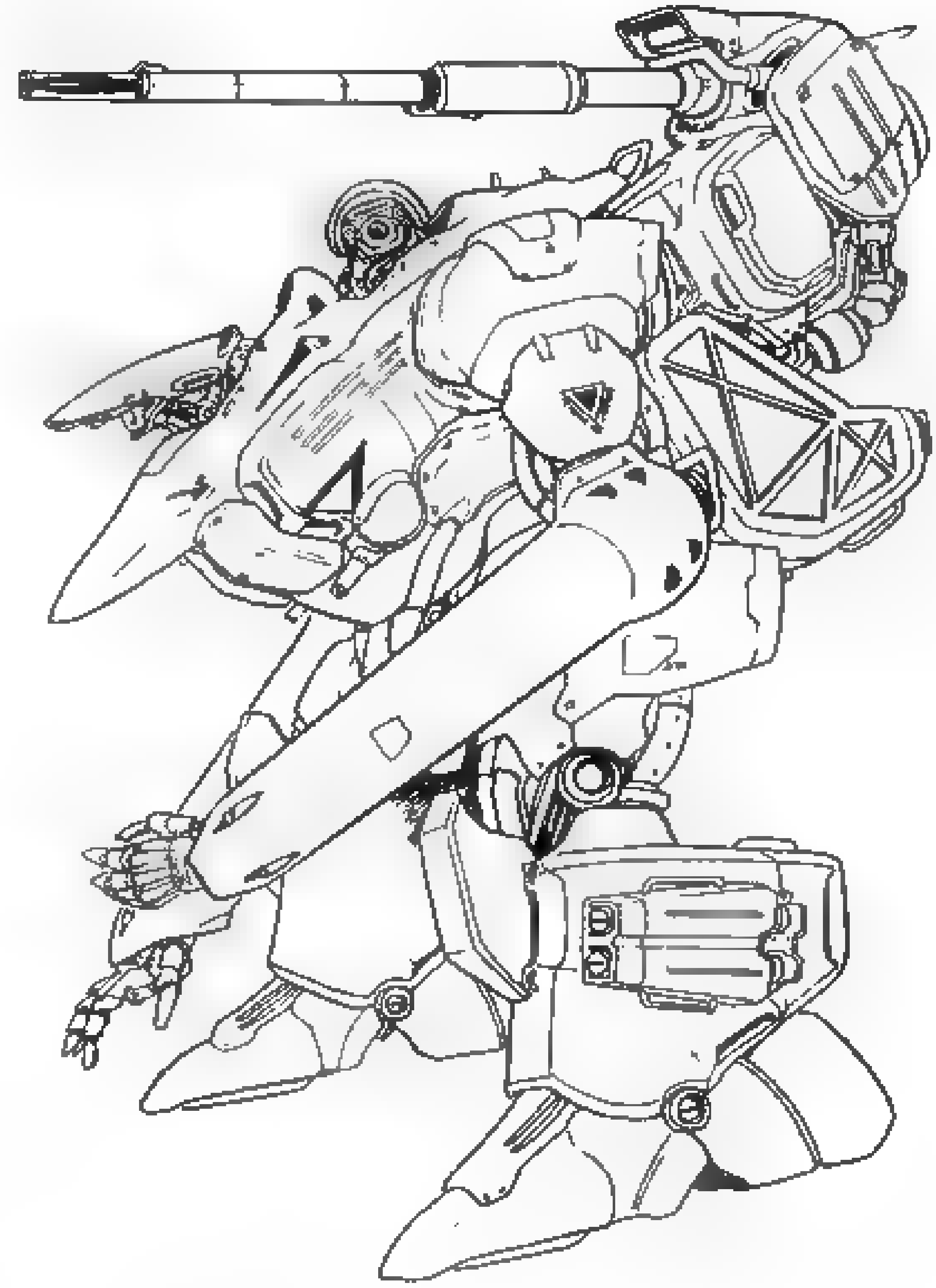
ハインガット 44GJ〈ロングトム〉

形式 HCS　本体価格 $16,000

重コンバットシェルにはタンデム型や超重量級などアグレッシブなモデルが多い。これらのほとんどは理論上では使い物にならないはずであったが、実戦的要素が功を奏し、輝かしい戦果をあげるものも登場した。ロングトムはタンデム型で、長距離兵器や重砲で支援射撃を行なうためのモデルである。コントロールを火器管制／操縦系に二分したため、実用上の機動性は高い(このモデルはひとりでは動かせない)。

タイプ	M
REF/MV	6/3
ACL/BRK	3/3
STR	80
HP	20
TP	400
装甲	
(全面一律)	(AX/80%)
プラントCP	6
ザックCP	7
ハードポイント	肩×2(40)、腰×4(10)、腕×2(40)、脚×2(20)

* 移動は歩行移動のみで、ザックは兵装搭載用のラックとして見ます。CPを超えるダメージを被ったら、搭載兵器に命中したとみなします。



〈LONG TOM〉

ボストーク θΣ-04〈マトリューシカ〉

形式 HCS　本体価格 $22,000

珍しい超重量級のコンバットシェル。兵器評論家C・ブラッドハインドは「ヒーローコミックに登場しそうな鉄の塊」と酷評したが、ボストーク・ボルシェビキ重工制作のプロモーションビデオ マトリューシカが並いる戦闘メカニックをひと蹴りで破壊してしまう―に感動した兵器ファン(軍指揮者、スポンサーを含む)は数多い。このモデルは単座型だが、複座の練習機も生産されている(特にデータの変更はない)。

タイプ	M/M(専用ダッシュローラー)
REF/MV	2・6/2・20
ACL/BRK	1・20/1・10
STR	120
HP	30
TP	300
装甲	
(全面一律)	(AX/90%)
プラントCP	5
ザックCP	6
ハードポイント	肩×2(50)、腰×2(20)、腕×2(40)、脚×2(10)

[3.3] 可変型コンバットシェル(TCS)

コンバットシェルであるがゆえの弱点ー高機動作動時間の短さ、戦場までの輸送の問題ーを本来の機能を失うことなく完全に克服し、コンバットシェル・ファミリーの中でももっともポテンシャルの高いのが可変型コンバットシェルだ。やや大型化したものの、ホバー・タンク、トライク、ガンドッグなど、変形して状況に対応することができる。

期待できる戦果の割に安価なのもコンバットシェルの魅力のひとつだったが、要求を満たしてできあがったのは標準型コンバットシェルどころか、ほかのメカニックよりはるかにハイコストでメンテナンスに手間のかかる代物だった。

戦闘能力や運用上のフレキシビリティは理想的で、まさにスーパーウェポンと呼べるメカニックだが、あまりに高価すぎてアーミーでさえ大量採用には二の足を踏んでいる。メーカー側ではこれに対応して、やや安価なTCSも発表し始めているようだ。

TCSはこうした代物だから、個人で購入するのは非常に困難だ。それでもTCSを愛用しているハンターを見かけたなら、好んで地獄に居残っている戦闘オタクと判断して間違いないだろう。

可変型コンバットシェル全般の共通データ

タイプ ：歩行時M
　　　　ローラー時M
　　　　飛行時A
　　　　ホバー使用時H

総部位命中表：
1〜6 本体
7 パワープラント
8 ザック
9、0 兵装

＊ 変形後のデータはモデルによってさまざまです。

＊ ダッシュローラーは専用の物でオフロードのみ。オンロード走行でもMVは変わりません。

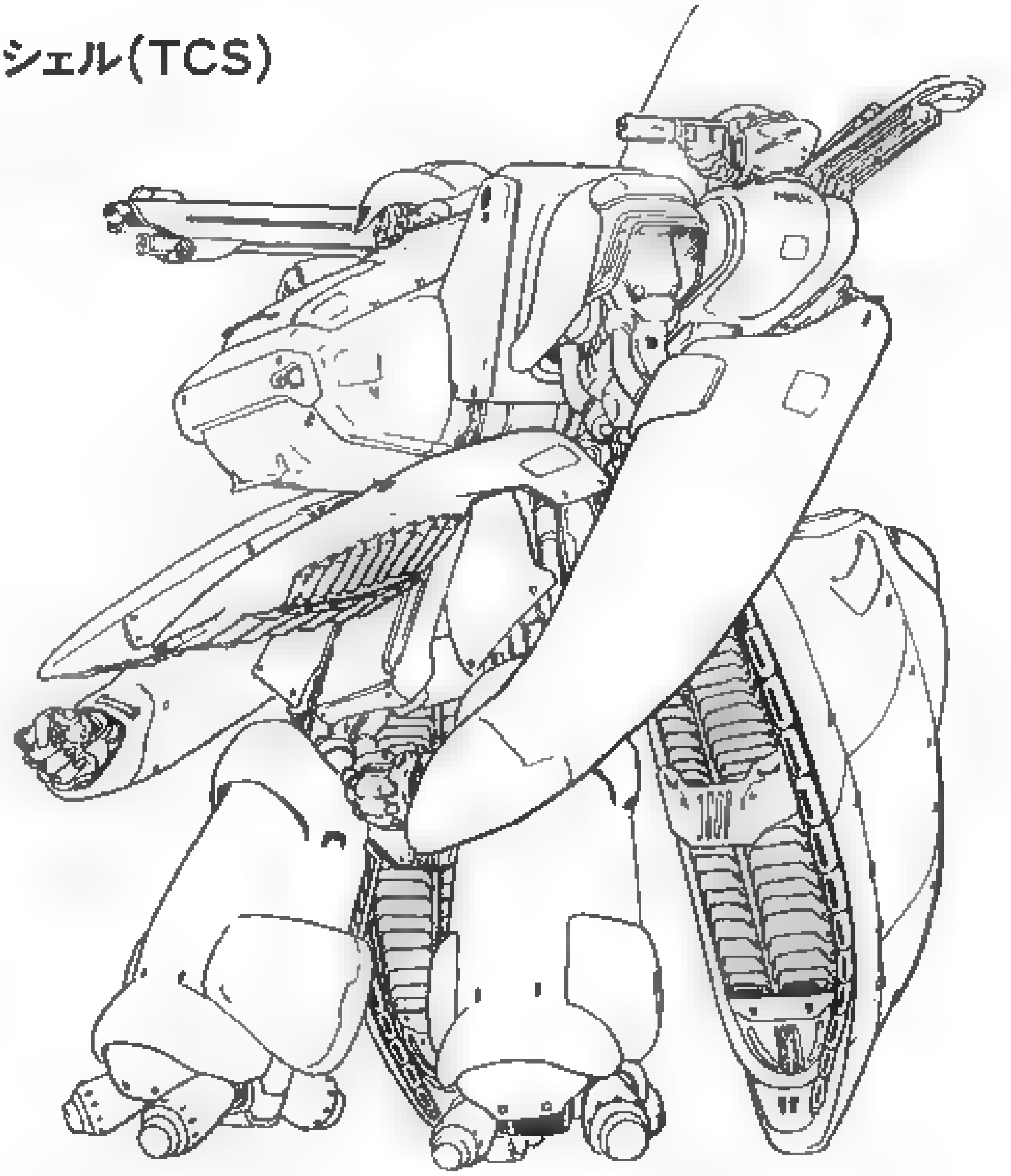
＊ ザックは各モデルが専用のものを装備しており、別の物に換装することはできません。ザックに関するデータは“ザック換装による機体データ変更チャート”のルールに添わないものです。

＊ TCSはたいてい専用の固定兵装をいくつか装備しています。データ上のTPはこれを考慮したうえでの数値です。原則として固定兵装の載せ換えはできません。

トライクロン TSH-01(MRX(マルクス))

形式 TCS　　本体価格 $500 000

専門誌で話題が先行した試作機(YMR)の量産機。装甲、機動性・武装の充実した小型ホバー・タンクに変形することができる。開発段階で盛り込まれていたいくつかの新機軸ーアシスト用高級AIとマリオン・モジュールが搭載されていないのは残念だが、それでも最高水準のTCSに仕上がっているのは嬉しい。仕様変更されたのは下位設計技師と開発部長の確執が直接の原因らしい。設計ミスなのか、コクピット下に人ひとりが収まるスペース(貨物TP50)があり、けが人などを運ぶことができる。



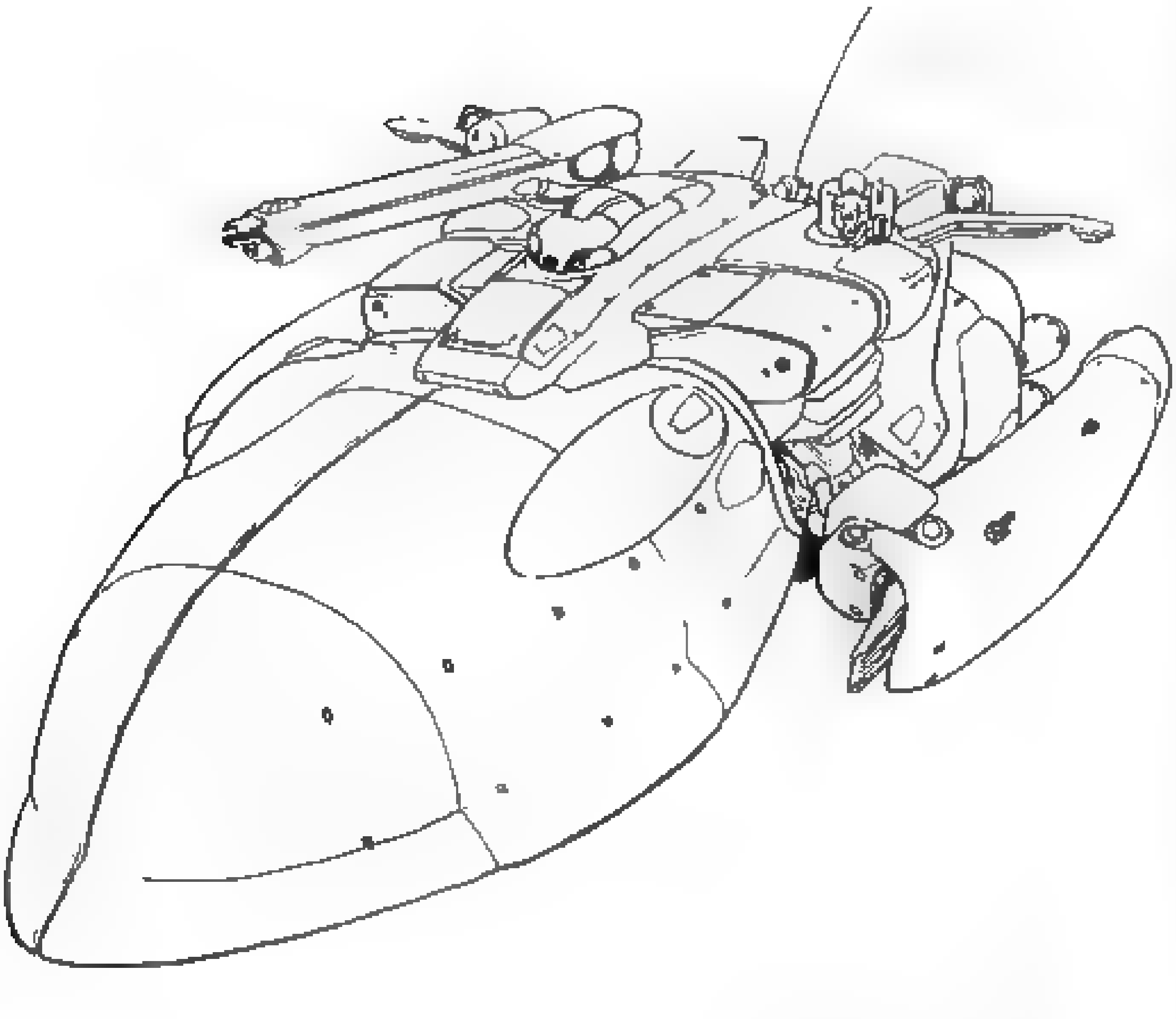
(MRX) CS-MODE

コンバットシェルモード

タイプ ：M・H
　　　(専用ホバーユニット装備)
REF/MV 7 45/3・100
ACL/BRK 3 30/3・50
STR/限界 ：+20/60
HP 14
TP(兵/貨) 280/50
装甲
　(全面一律) (AX/70%)
プラントCP 3
ザックCP ホバーユニット4
　(3発で停止)
ハードポイント：胸×1(30)、腰×2(20)、腕×2(20)、脚×2(20)
専用固定兵装 30mmロックカノン(右腕部・データは30mmロックガン使用)、チェーンシューター(左腕部)

ホバータンクモード

タイプ ：H
REF/MV ：17/120
ACL/BRK ：50/50
HP/DC ：14/10
TP(兵/貨) ：280/50
乗員 1(+1)☆
装甲
　(前側面) (AX/80%)
　(後面) (AX/60%)
　(上面) ：(AX/80%)
エンジンCP ：5
ドライブCP 3
専用総部位命中表
1〜6 本体
7 エンジン
8 ドライブ(3発で移動不能)
9 兵装
0 乗員
専用固定兵装 30mmロックカノン(砲塔部・データは30mmロックガン使用)、チェーンシューター(砲塔部)



(MRX) HOVER-MODE

ルノアール　KK-2/GF (ソルシェ)

形式　TCS　　本体価格　$300 000

ルノアール社のドル箱、〈ノーブル・コレクション〉中の1モデル。多くの専門家は、戦術思想の偏向ったガンドッグというメカニックに変形する利点は少ないと論じているが、ルノアール社のお得意連一裕福なスーパーマンノ・ユーザーたちはどこ吹く風といった調子である。コンバットシェル形態時には3モードもの移動手段を選べるものの、総合性能でみれば確かにほかのTCSにやや見劣りするようだ。特筆すべき点として、ソルシェには超高性能のオートバランサーが搭載されており、ガンドック形態時の乗り心地は信じられないくらいよい。これだけ高性能のバランサーを開発しているのに　軍隊貧層向けの標準ガンドッグを設計しないところに「新貴族思想」を貫くルノアール社の格調を感じてしまう。

コンバットシェルモード

タイプ　M・M・A
(専用ダッシュローラー、専用ロケットブースター装備)

REF/MV　8　25　30/4・40・450(6ターン)
ACL/BRK　4・40・450/4・30・450
STR/限界　*+20/35
HP　7
TP　*100
装甲
(全面一律)　. (AX/6096)
プラントCP　3
ザックCP　ローラー/ブースター兼用ユニット4(2発で停止)
ハードポイント　右肩×1(30)、腰×2(10)、肩×2(10)
専用固定兵装　*ECMポッドS(左肩)、アセンブルガン(胸部)、ターンピック(両腕)、地雷投射器(背部)、オイル噴射器(背部)

ガンドッグモード

タイプ　*M
REF/MV　*20/40
ACL/BRK　40/40

MRXのメカニズム解説

変形に要する時間は6秒ほど(要2ターン)で、変形中に攻撃を受けた場合は戦闘ターンで最初の1ターンを変形前形態、次の1ターンは変形後形態として判定してください。また、この時には装甲効果確率は半減し、あらゆる回避および反撃は不可能です。

ホバータンク形態時の固定兵装は砲塔部に集中しています。コンバットシェル形態では砲塔部は背部上面に位置しますが、砲塔部にはこれ以上武装を搭載するスペースはありません。さらに武器を搭載する場合はコンバットシェル形態時のハードポイント部に設置することになりますが、ホバータンク時に使用できるのは胸部に搭載した武装だけです(本体前部に位置します)。そのほかのハードポイントの武装がホバータンク時にうまく作動するかどうかはGMの判断に任せることにします。手持ち武器は左右の腕どちらかの専用マウント部(ハードポイントとは別です)にマウントされることになり、ホバータンク形態では使用できません。

ソルシェのメカニズム解説

ソルシェのフレームは最初からメタ=カボン製です。

変形に要する時間は6秒ほど(要2ターン)で、変形中に攻撃を受けた場合は戦闘ターンで最初の1ターンを変形前形態、次の1ターンは変形後形態として判定してください。この時にはまったく装甲の恩恵は受けられず、あらゆる回避および反撃は不可能です(各種ジャマーの作動は可能)。

主武装たるアセンブルガンは独自の設計のもので極限まで軽量化されてはいるものの、コンバットシェル形態時/ガンドッグ形態時どちらのモードにおいても、ボディ中央部にでかでかと設置せざるをえなかったようです。変形は、最大の武器であると同時に最大の弱点にもなっている、このアセンブルガン・システムを中心軸にして行なわれます。

ガンドッグ形態時の脚部は複雑なスライドユニット構造をなしており、上脚部がコンバットシェル形態時の脚に、下脚部が合わさって背部ユニットを形成します。ガンドッグ・ボディ部もスライドして、コンバットシェル・ボディと腕部を形成します。

ガンドッグはその構造上、ボディ部に兵装を搭載するので　コンバットシェル形態時もボディや背部に兵装が集中することになるでしょう。コンバットシェルの腕ハードポイントに設置された兵装はガンドッグ形態時にはまったく使用できませんが、ボディのハードポイントに設置したものはほとんど良好に作動するでしょう。手持ち武器はガンドッグ形態時にはボディ下部につり下げられる形でマウントされ、使用可能です。

HP／DC　　7／0
TP　　100
乗員　　1☆
装甲
（全部一律）　　（AX／80%）
エンジンCP　　4
ドライブCP　　7
専用部位命中表
　1～5　本体
　　6　エンジン
　7，8　ドライブ（1発で移動不能）
　　9　兵装
　　0　乗員
専用固定兵装　ECMポッドS（ボディ）、アセンブルガン（ボディ）
＊　ダッシュローラーは専用の物でオフロードのみ。オンロード走行でもMVは変わりません。

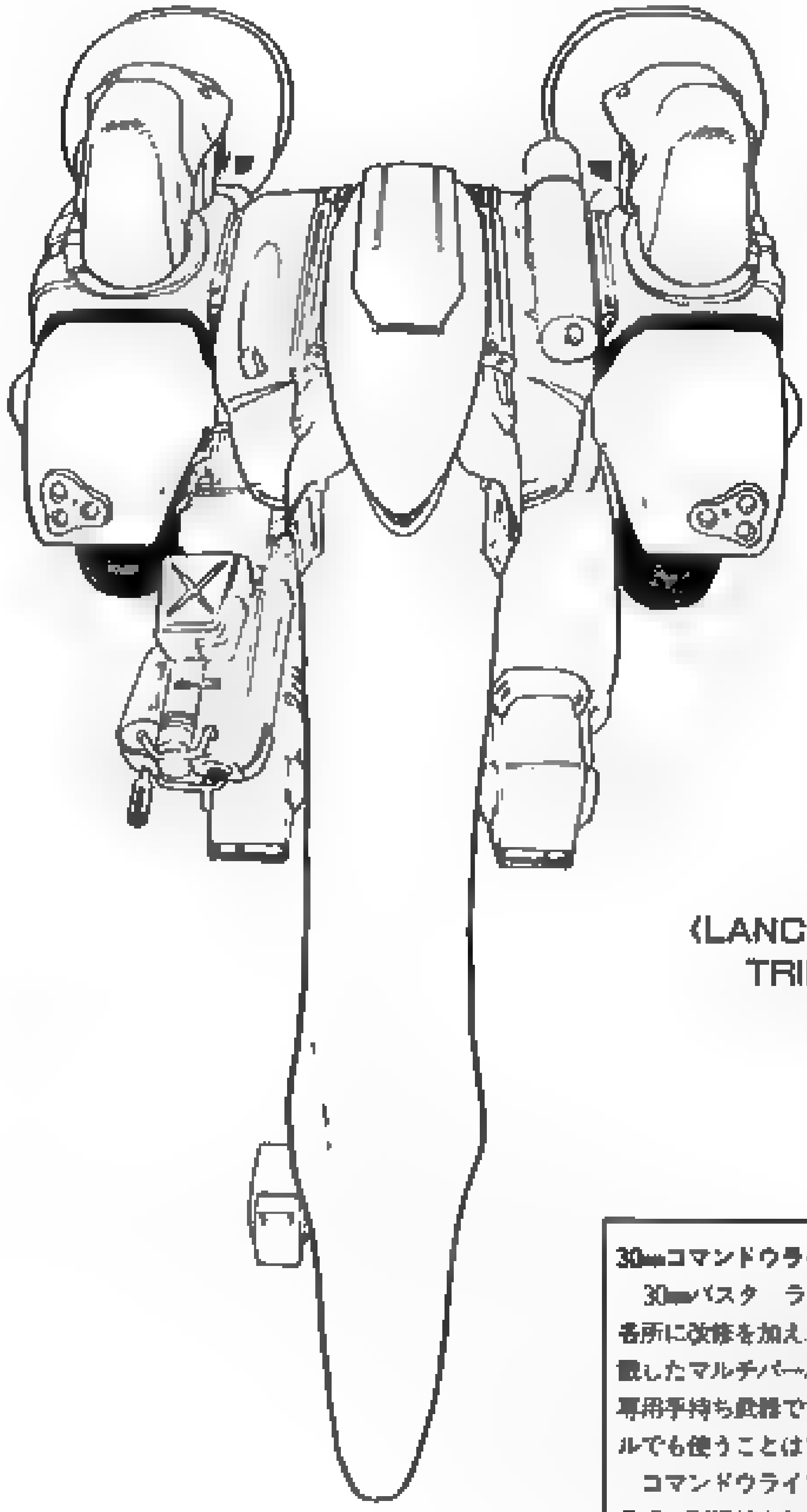
ワイズ・ジャパン　ν-5TV〈ランスロット〉

形式　TCS　　本体価格　＄90,000

　高価すぎて売れないＴＣＳをできうるかぎりコストダウンしたモデルで、トライクに変形できる。しかしいくらコストダウンしても絶対的価格はリーズナブルとはいえないのが現状。それでもランスロットはＴＣＳの中では爆発的な売れ行きを記録した。ところで、ランスロットの原型機はトライタロン社で開発されたと言う噂がある。ワイズ・ジャパン社が売れそうなメカニックの設計図を他社から買い取ることで有名だということもあるが、以前、トライタロン・ディヴィジョンから市場に流れた10数機の〈Ｔ-ＬＡＮＣＥ〉なる試作ＴＣＳがランスロットに酷似したモデルであった、ということが噂の源流らしい。

コンバットシェルモード
タイプ　：M　H
　　（専用高機動ブースター装備）
REF／MV　8・20／4・15（20ターン）
ACL／BRK：4・15／4・15
STR／限界　+10／50
HP　：9
TP　：140
装甲
　（全部一律）　　（AX／50%）
プラントCP　3
ザックCP　：高機動ブースターユニット3（2発で停止）
ハードポイント：肩×2（20）、腕×2（20）、脚×2（10）
専用固定兵装　7.62mmガンポッド（胸部）、30mmコマンドウライフル（手持ち武器）

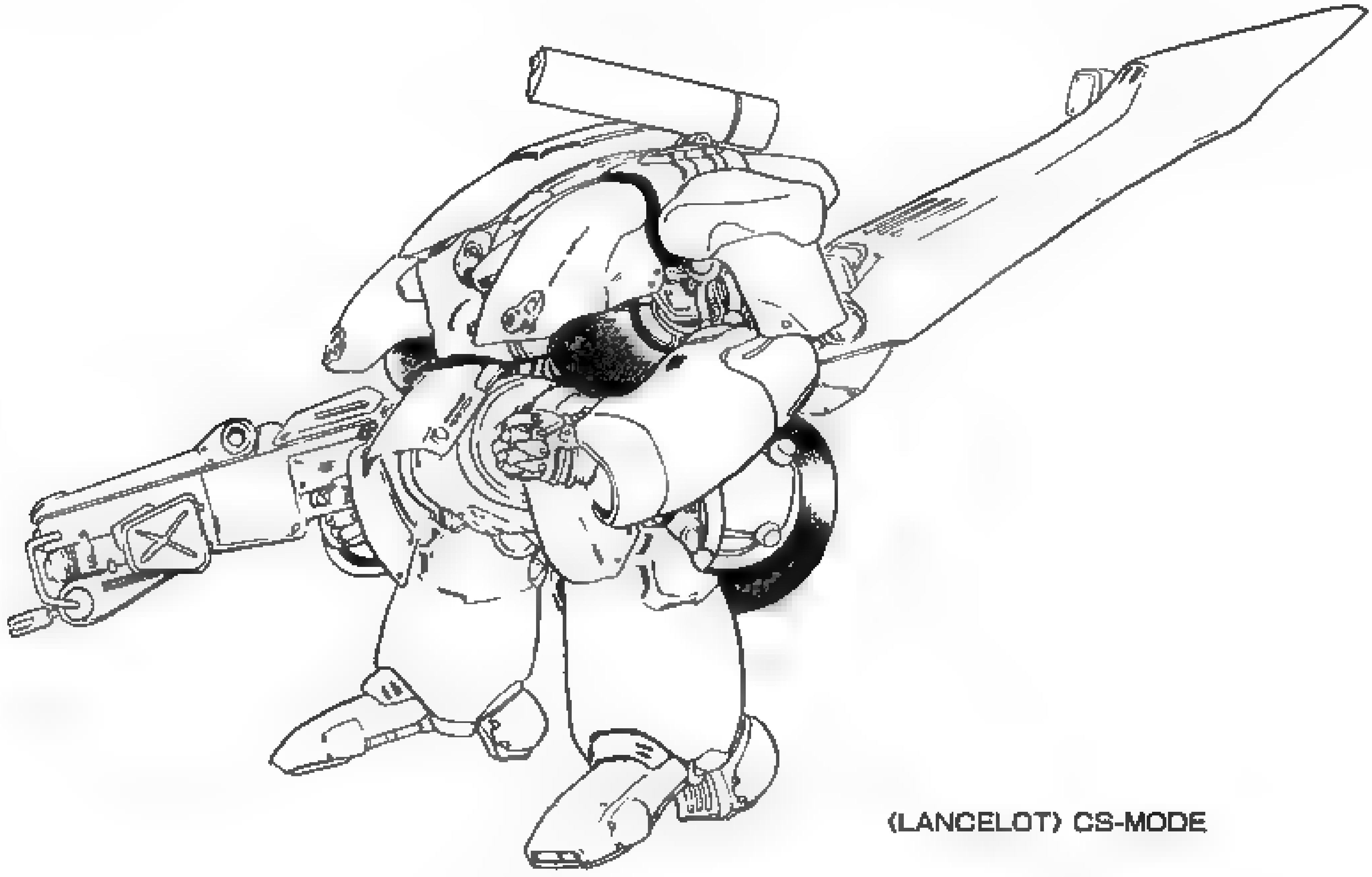
トライクモード
タイプ　：H
REF／MV　：13／60
ACL／BRK：30／50
HP／DC　：9／0
TP　：450
乗員　：1
装甲
　（全部一律）　：（AX／70%）
エンジンCP　：4
ドライブCP　5
専用部位命中表
　1～3　本体
　4，5　エンジン
　6，7　ドライブ（1発で移動不能）
　8，9　兵装
　　0　乗員
専用固定兵装　：7.62mmガンポッド（カウル部）



〈LANCELOT〉
TRIKE-MODE

30mmコマンドウライフル
　30mmバスターライフルの全長を切り詰め、各所に改修を加え、いくつかの追加兵器を搭載したマルチパーパスガン。ランスロットの専用手持ち武器ですが、他のコンバットシェルでも使うことはできます。
　コマンドウライフルはランスロットの付属品で、別売はされていません。しかし高性能で別売を希望する者が多いので、ワイズ・ジャパンでは自社の製品を購入したことのあるユーザー（＄15,000以上のメカニックを購入するとメンバーズカードが交付されるとのことです）にのみ、この兵器を別売することにしました。

30mmコマンドウライフルのデータ
火力100　ENC5　HP3　発射方式B2/A3　回数4/2　距離修正20mまで0、50mまで-10、100mまで-30、200mまで-30　追加被害心3、2　価格20000　実質効果対人対物ともに○　限界ダメージ30　弾薬データは30mmバスターと同じ。さらに90mmモーターランチャー（弾数1）、火炎放射器（回数4）、シークレットミサイル（弾数2）、銃身下にクラッシャーナイフを装備（データはそれぞれの兵器と同じ）。



(LANCELOT) CS-MODE

ランスロットのメカニズム解説

変形に要する時間は3秒ほど(要1ターン)ですが、変形中に攻撃を受けた場合は装甲の恩恵はまったく受けられませんし、あらゆる行動は不可能です。

ランスロットはTCSの中でも比較的単純な変形機構で、変形には短時間しかかからないし、ボディもコンパクトなつくりで、なかなかの名機と呼べるでしょう。コンバットシェルの脚部はほぼそのままの形で車体下部に、腕部から肩部は後部ドライブにまとめられています。コクピットはコンバットシェル形態時だけでなく、トライク形態時においても密閉型でパイロットは外部モニターによって視界を確保します。

トライク形態時に使用できる兵装は、ボディカウル部(コンバットシェル形態時には胸部に位置します)の7.62mmガンポッド、あとは後部タイヤハウス上の兵装(コンバットシェル形態時には肩部になります)のみです。ほかの兵装はトライク形態時、コンバットシェル形態時どちらかのモードのみでしか使用できません。

手持ち武器のマウント部は左右の下腕部にあり、トライク形態では使用はできません。

[3.4] ドッキング型コンバットシェル(CS-RAFT)

中型戦闘メカニックにコンバットシェルを搭載したメカニックがCS RAFTである。RAFTの本来のコンセプトはここでは説明しないが、CS RAFTに限っていえば、コンバットシェル&シェルキャリアコンビの進化した姿といったほうがわかりやすいだろう。シェルキャリアはコンバットシェルの輸送トラックであり、戦場でたちまわるにはコンバットシェルパイロットの他、シェルキャリアを操作するドライバーも必要であった。しかし、シェルキャリアは(安価なものの)あくまでも輸送車であって、戦力にならないし、低速であることもウィークポイントである。

CS-RAFTの母機は戦闘メカニックとして新たに設計されたものであり、専門のドライバーなしでも稼動できる。移動中(そして敵に接近するまで)は母機の操作はドッキングしているコンバットシェル内から行なう。これでコンバットシェルによる長距離移動の問題を解決、さらに戦場奥深くまで突き進むことが可能になった。また、不意の戦闘にも迅速な対処が可能である。そして、(母機内にサブコクピットがあるモデルも存在するが)接近戦時には母機の操作を放棄、ただちにコンバットシェルのスクランブルを行ない、敵を挟撃するのだ。

CS RAFTはTCSほど高価ではないにせよ、安価な兵器でもない。搭載コンバットシェルは各RAFT専用のモデルだが、標準型コンバットシェルに改修を加えたものがほとんどで、ザックなどオプション装備は多く流用されている。母機となるメカニックのベースとしてポピュラーなのはホバークラフト、バギーなどで、変わり種としてインセクターなども見られる。

ドッキング型コンバットシェル全般の共通データ

タイプ	歩行時M
	飛行ブースター使用時A
	高機動ブースター使用時A
	ホバー使用時H

細部命中表

1〜6	本体
7	パワープラント
8	ザック(1発で移動不能)
9,0	兵装

＊ 母機のタイプや細部命中表はそれぞれベースとなっているメカニックデータのものと共通です。ただし、1、2の出目は搭載されているコンバットシェルへの命中となります(コンバットシェルがすでに分離しているなら通常どおり

本体へ命中)。

＊　搭載コンバットシェルと母機のどちらかが失われてしまった場合、別売価格はそれぞれ元価格の50%、70%です(別売価格はセット価格より割高です)。

エッグマン　A800K〈パラダインプラス〉

形式　CS-RAFT　本体価格　$23,000

エリート部隊向けの〈パラダインII〉のベースとなった汎用機〈パラダイン〉をCS-RAFT用に一部改修したモデル。母機であるホバークラフトの設計と搭載コンバットシェルの最終的な性能調整、そして販売はオムニカ・ディビジョンのメカニック・メーカー、エッグマン社によってなされている。やや旧式化したパラダインの性能を新型ホバークラフトによって補った感があるが、パラダインシリーズの知名度はかなりのセールスポイントになったようだ。

コンバットシェルデータ

タイプ　M・A
REF/MV　5・20/3・300(4ターン)
ACL/BRK　3・300/3・300
STR/限界　+8/35
HP　8
TP　100
装甲
(全面一律)　(AX/60%)
プラントCP　4
ザックCP　ブースター(B)2
ハードポイント　肩×2(20)、腰×2(10)、腕×2(10)

ホバークラフトデータ

REF/MV　17/80
ACL/BRK　50/50
HP/DC　14/0
TP(兵/貨)　140/50
乗員　0
装甲
(全面一律)　(AX/60%)
エンジンCP　3
ドライブCP　3

パラダインプラスのメカニズム解説

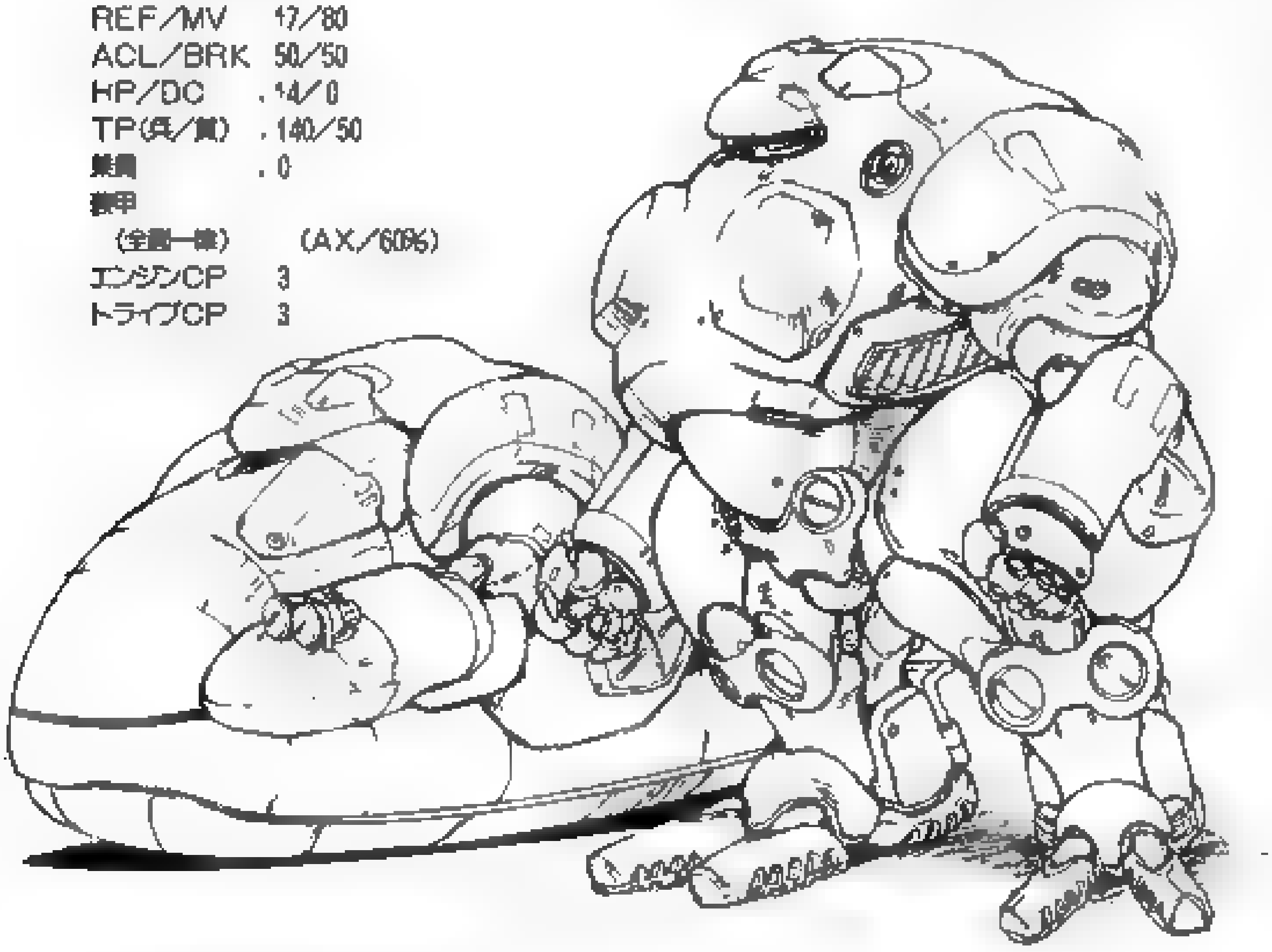
中型戦闘ホバークラフトの前部にコンバットシェルが深く座るかたちで搭載されています。ホバークラフト側にはサブコクピットは存在しませんが、長旅に備え、小さな仮眠室があります。

コンバットシェルの股下から胸にかけては機体ホールド用の装甲板に包まれます。コンバットシェルのコクピットコンソール部(外見からは胸部)は大きくとってあり、母機操作用のスティックやパネルが装備されています。CS-RAFTはコンバットシェルからの母機操作を前提に設計されているので、胸部内スペースは大きくとってあるのがふつうです(また、胸部ハードポイントを設定する余裕もありません)。走行中にコンバットシェルをスクランブルさせた場合、無人の母機は自動的に停止するようになっていますが、道路に障害物があれば事故を起こすでしょう。

ルノアール　KH-5/GF〈シァバリエ〉

形式　CS-RAFT　本体価格　$150,000

〈ノーブル・コレクション〉中の1モデルで、母機は大型のバギータイプ。CS-RAFTはTCSと同じく標準型コンバットシェルの能力を向上させるべく考案されたメカニックとして位置づけられている。CS-RAFTはコストやメンテナンスを考えれば、TCSよりはるかに使いやすいメカニックだが、シァバリエはそれらを無視して設計されている(その分、性能は良い)。



〈PALLADINE-PLUS〉

コンバットシェルデータ

タイプ　：M・A
(専用高機動飛行ブースター)
REF/MV　：10・50/2・300(4ターン)
ACL/BRK：2・300/2・300
STR/限界　：+10/50
HP　：10
TP　：180
装甲
(全面一律)　：(AX/70%)
プラントCP　：2
ザックCP　：専用ブースター1
ハードポイント　肩×2(20)、腰×2(10)、腕×2(10)、脚×2(30)

バギーデータ

REF/MV　：12/90
ACL/BRK：50/80
HP/DC　：16/10
TP(兵/貨)　：350/100
乗員　：2☆
装甲
(全面一律)　：(AX/70%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：5

シュバリエのメカニズム解説

シュバリエのフレームは最初からメタルカーボンです。

コンバットシェルはバギー前部にドッキングします。バギー側にはサブコクピットおよびナビゲートシートがあり、コンバットシェルがスクランブルしたあとも戦闘に参加できます。バギーにはBクラスAI(購入時は無教育状態)が標準装備されており、誰も乗っていなかったとしても、このAIがバギーの操作を引き継ぎます。

コンバットシェル内には母機コントロール用の機材はなく、サイバーリンク・システムによって操作を行ないます(インターフェイスも標準装備で機材はバギー側です)。

また、このバギー(およびコンバットシェル)は水深20mまでの潜行機能を備えています。

カナンザ　DXD-III〈シンセミア〉

形式　CS-RAFT
本体価格　$27,000(バギーのみの価格)

シンセミアはCS-RAFTのなかでは珍しく専用の搭載コンバットシェルを持っていない。標準型コンバットシェル(やほかのCS-RAFTコンバットシェル)なら何でも搭載できるというのがこのRAFTバギーの唯一のセールスポイントである。ただし、すべてのコンバットシェルのフォルムにドッキングベッドをぴったり合わせることは現実には不可能で、ドッキング用ザックへの換装と、バギーを操作するための電装系の工事が必要だ。

バギーデータ

REF/MV　：8/50
ACL/BRK　40/35

HP/DC　　16/0
TP(兵/貨)　200/80
乗員　　　.2☆
装甲
（全面一律）　（AX/60%）
エンジンCP　4
ドライブCP　4

シンセミアのメカニズム解説

コンバットシェルはバギー前部に脚を折り畳んでドッキングします。バギー側にはサブコクピットおよびナビゲートシートがあり、ここからの操作が可能です。

コンバットシェルの背部ザックはシンセミア購入時についてくる専用ザックに換装しなければなりません。これによってはじめてドッキングが可能になります。コンバットシェル内にはバギーの簡易操作ユニット（これもシンセミアの付属品）が設置されます。操作ユニットはラジコン操縦機のようなごく単純なもので、高度なドライビングアクションは無理だし、バギー搭載の兵器はスキル0%で射撃しなければなりません。以上のコンバットシェル部への改修には〈大型メカニクス〉および〈精密メカニクス〉のＳＲ１が必要です。ザックと操作ユニットの別売価格は合わせて＄5000です。

専用ザック　バギーへのドッキングラッチとロケットブースター（C）で構成されています。飛行時間は２ターン、ＥＮＣ80、ＣＰ１。

ロマノフ　CGV〈シェルビンスク〉

形式　CS-RAFT　本体価格　＄100 000

頑固にインセクターを製作し続けるロマノフ社が「このモデルを発表したとき、世界のインセクターマニアは愕然とし、コンバットシェルマニアは狂喜したものだ。インセクター側は４脚〈ヴァルムビク〉の改良、そして搭載コンバットシェルは、あの幻の北京電脳ＳＫ 24（24型甲兵）のコピーモデルである。社内スキャンダルが原因で、24型甲兵がデビュー直後に製造中止になったのは記憶に新しい。コンバットシェル設計ノウハウの少ないロマノフ社は24型の設計図を入手し、このグロテスクな兵器の製品化に成功したのだろう。

コンバットシェルデータ

タイプ　　　M A
REF/MV　　7・28/4・400（6ターン）
ACL/BRK　4　400/4　400
STR/限界　+15/60
HP　　　　9
TP　　　　140
装甲
（全面一律）　（AX/50%）
プラントCP　4
ザックCP　ブースター（A）2
ハードポイント　胸×2（30）、腰×2（10）、右腕×1（20）

インセクターデータ

REF/MV　17（走行時10）/
9（走行時40）
ACL/BRK　9（走行時40）/
9（走行時40）
HP/DC　　20/20
TP(兵/貨)　150/0
乗員　　　1☆
装甲
（全面一律）　（AX/60%）
エンジンCP　4
ドライブCP　5

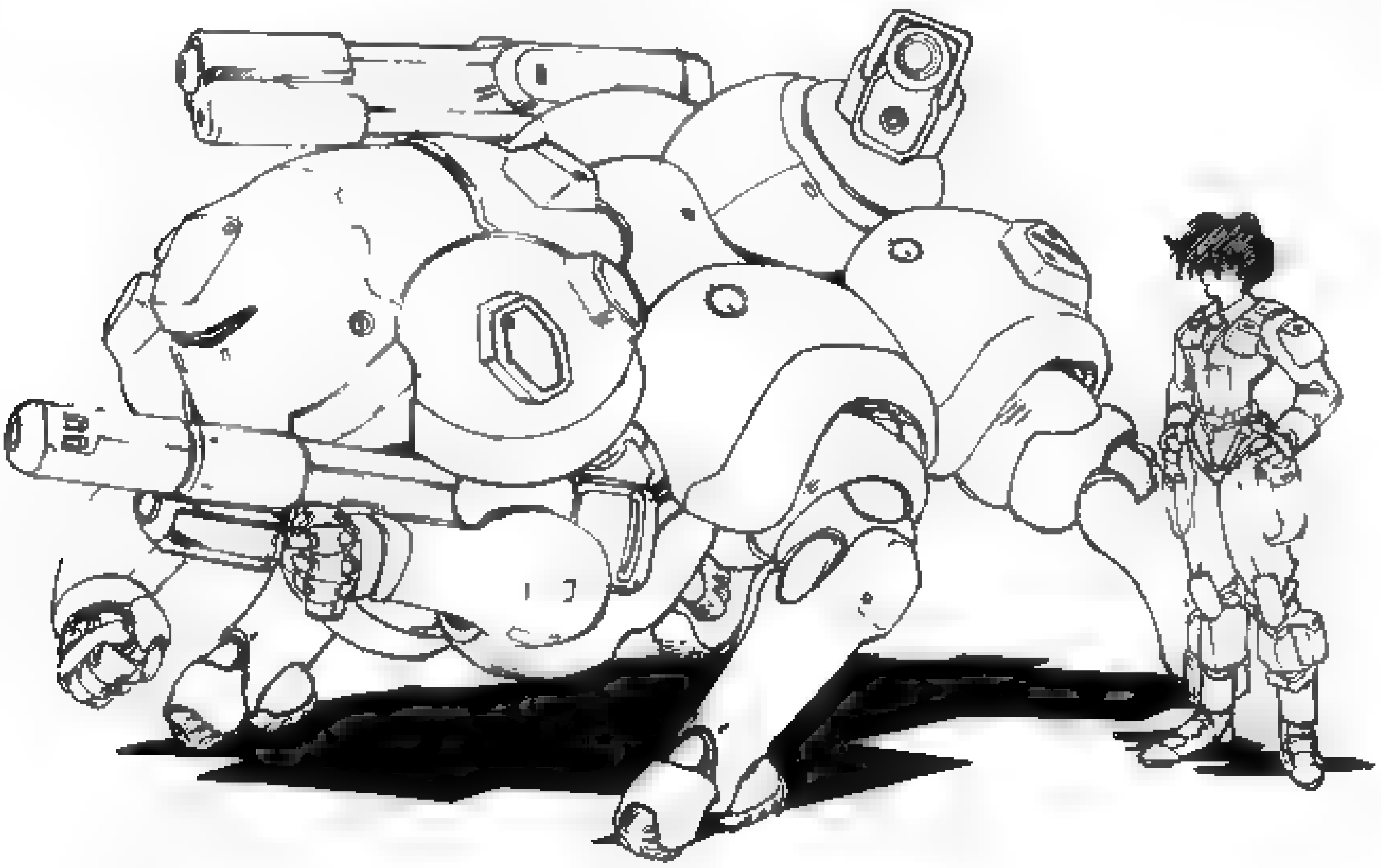
シェルビンスクのメカニズム解説

コンバットシェルはボディ前部にドッキングします。インセクター側には（ぎりぎりのスペースですが）サブコクピットがあり、コンバットシェルがいなくても通常どおり操作は可能です。

また、サブコクピットがないモデルもあり、こちらは兵装ＴＰが＋70されます。

誰も乗っていなかったり、サブコクピットがなくてもインセクターは安全に停止するようになっています。

〈SCHELVINSK〉



[3.5] アクトポッド

アクトポッドはコンバットシェル系のノウハウを基に開発された「非人間型パワードスーツ」で、もはやコンバットシェルの体系からはずれたメカニックである。一般にマニュピレーターが一対ついたクモまたはカニのような節足動物型で、非常に素早い脚移動を行なうが、ホバーユニットによってさらに高速で移動することも可能である。

また、パイロットサポート用の高級ＡＩが標準搭載されており、これによってより高い戦闘ポテンシャルを有している。このＡＩはパイロットの指示なしでも状況を判断し行動することができるので、無人機を護衛として随行させたり、作戦によっては別行動をとらせることもあるらしい。

カウンターテロ部隊／特殊作戦部隊専用に開発された超高性能機動メカで、当初は〈マウス〉または〈ラット〉といったコードネーム（またはスラング）で呼ばれ、その存在が隠蔽されていたことで有名だ。いまだに入手は難しい（入手確率20％）が、旧式化したモデルはブラックマーケットに流れたりするので、探してみてもいいだろう。データにあるのは正規の価格だが、ブラックマーケットには、その価値どころかアクトポッドの存在すら知らないディーラーもいる。そういう店では、アクトポッドはわけのわからないロボットとして二束三文の値札をつけられているはずだ。

アクトポッドはシティ内（特に屋内）での運用を基本としており、極限までコンパクト化されたボディに対人火器や高性能センサーを必要最小限だけ搭載し、サイバーリンクによってのみ操作可能となっているのが特徴である。

機内には人間ひとりがうずくまってやっと乗れるだけのスペースしかなく、操縦のために手足を動かすことすらできない。しかし、無線による遠隔サイバーリンクも可能だし、新軍事技術であるＡＩＩＦが搭載されているので、戦闘に熟達していないネットライナーなどが使用するにはもってこいのメカニックかも知れない。

アクトポッド全体の共通データ

タイプ　　歩行時M
　　　　　ホバー使用時H

＊　細部命中について、非常に小型なのですべて本体とします。

＊　コクピットは非常にせまく、戦闘時の乗員脱出は不可能。戦闘中に機体HPを超えるダメージを受けたら、乗員も死亡します。

＊　一般のモーターショップではアクトポッドの修理は不可能。メンテナンスには高度なメカニック技術が必要で、消耗パーツはメーカーに注文する以外入手方法はありません。

＊　搭乗者のＳＴＲはプラスできず、独自のＳＴＲ値を有しています。

アクトポッド運用ルール

アクトポッドのフレームはメタニカーボン製です。

アクトポッドはコンバットシェルと同じようにハードポイントを有しており、ここに兵装を搭載できます。また、移動用の数本の脚のほか、人間でいうところの腕に相当するマニュピレーターにはSTRが設定されており、人間用／コンバットシェル用の手持ち武器を持ったり、格闘戦を行なったり、コンバットシェルより細かい（人間なみの精密さで）作業を行なうことができます。

センサー部は作戦によって付け替えますが、すべてのサイバーセンサーを搭載することができます。

専用固定装備が搭載されていますが、TPなどのデータはこれを考慮したうえのものです。

機動回避について、脚移動状態でも可能です。

遠隔サイバーリンクについて、すべてのアクトポッドは高性能無線機を標準装備しており、好きな無線機で遠隔サイバーリンクを行なうことが可能です。

AIIF（アクション・イメージ・インターフェース）はすべてのアクトポッドが標準装備している戦闘サポート機材で、戦闘スキルがない者は〈イメージファイト〉スキルをそのつど好きな戦闘スキルに見立てて射撃や格闘を行なうことができます。AIIFは完全なブラックボックスで、アクトポッドから外して他のメカにつけ替えたりすることはできません。

エルマ　AZ-86T〈キウィ〉

形式　アクトポッド　本体価格　$600,000

アクトポッドはいまだ秘密のヴェールの奥に存在する最新の秘密兵器であり、正確な評価を下すための資料もわずかしかない。キウィは比較的大型なアクトポッドで、ベルリンＧＳＧ、ロンドンＳＡＳなどヨーロッパのカウンターテロ組織で多く採用されている（らしい）。角張った多面体ボディには移動用の脚を６本、戦闘／作業の両方に使える高性能マニュピレーターを２本装備している。

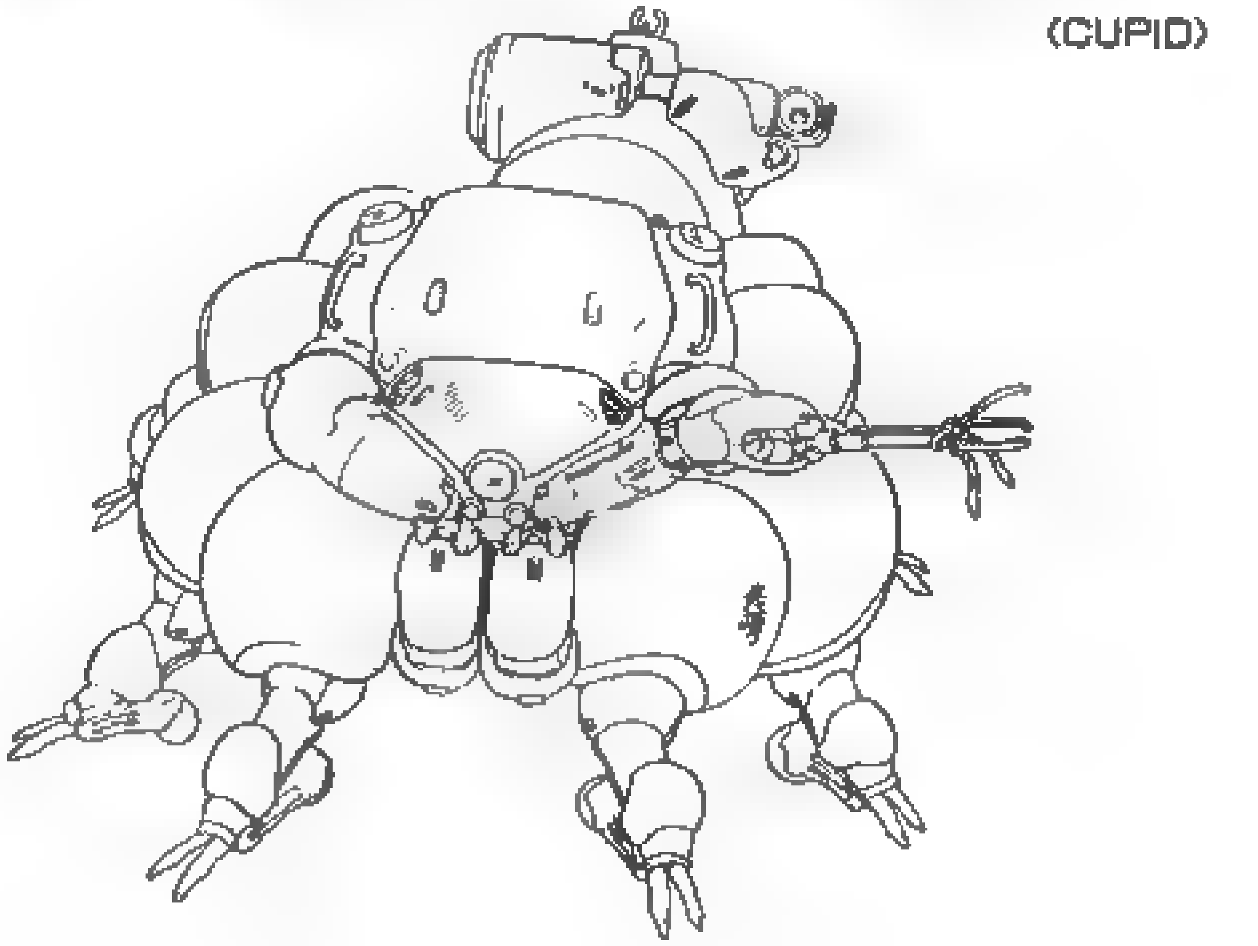
タイプ	M・H
REF／MV	30・40／10・20
ACL／BRK	：10・10／10・20
STR	：40
HP	：6
TP	：60
装甲	
（全面一律）	（AX／60/36）
ハードポイント	腕部×２（10）
専用固定兵装	5.56㎜ミニガン

新犬神精機　L111〈キューピット〉

形式　アクトポッド　本体価格　$400,000

東京のカウンター・テロ部隊、ＡＬＩＣＥの指揮した〈シェフィールド大佐救出作戦〉で世界中にその存在を知らしめてしまった初のアクトポッドがこのキューピットである。曲線で構成されたボディに移動脚が８本、マニピュレーターが４本という独特の形状で、とても人間が乗って操作できるようには見えない。アスカ技研の情報公開がなされるまで、巷の専門家たちは、４本の腕をサイバーリンクで操っているという単純な結論に達することはできなかった。

タイプ	：M・H
REF／MV	40・50／13・30
ACL／BRK	13・10／13・30
STR	30
HP	4
TP	40
装甲	
（全面一律）	（AX／60/36）
ハードポイント	腕部×４（５）
専用固定兵装	ワイヤーランチャー

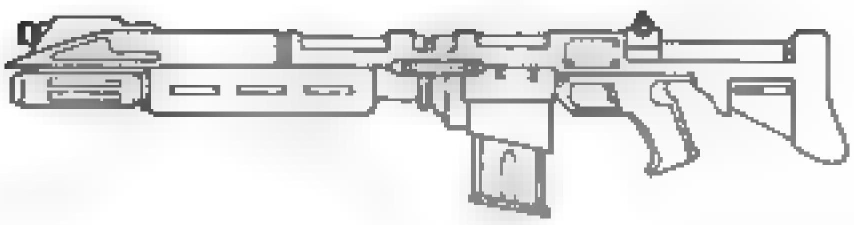


（CUPID）

SECTION 4

コンバットシェル専用兵器・アクセサリー

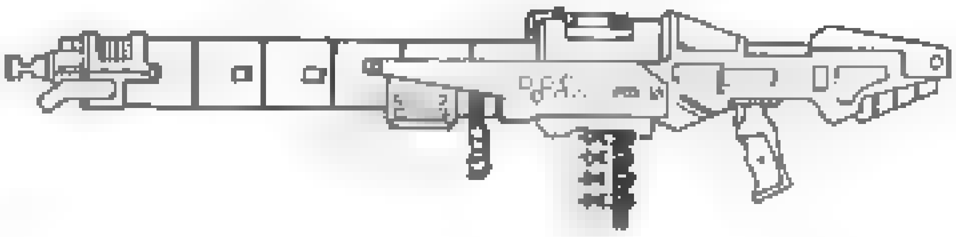
スタートセットでは特にコンバットシェル専用の兵器やアクセサリーは存在していませんでした。しかし、近年はコンバットシェルの開発競争にあわせ、専用の兵器やアクセサリーが多く発表されるようになってきました。コンバットシェルの使用できる武器やアクセサリーはより明確に区分されるようになりましたが、条件を満たせば、スタートセットの記述どおり人間が持つ武器や車載兵器も扱うことができます。



30mm BUSTER-RIFLE

・コンバットシェルが手持ち武器として使えるのは、人間が手持ち武器で使用できるもの、V種の中の手持ち武器です。ただしマニュピレーターのサイズを考慮しなければなりません。

・コンバットシェルの手持ち以外の搭載兵器や電子装備、センサー、アクセサリーなどはハードポイント（指示のある物はボディ）に搭載して使用します。車載用のすべての兵器とアクセサリー、V種のハードポイント設置兵器はハードポイントのＴＰの範囲内でなら搭載可能です。



105mm LONG-RIFLE

・V種兵器とコンバットシェル専用アクセサリーはコンバットシェル以外のメカ、人間、人間サイズのサイボーグは使用することはできません。

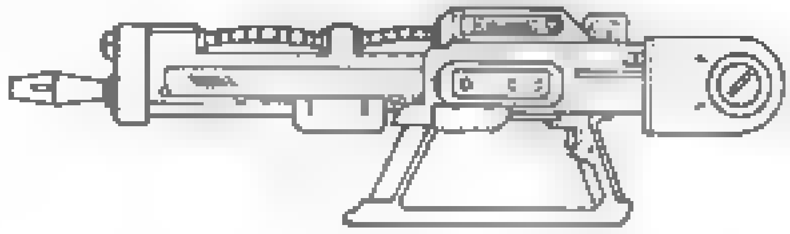
[4.1]　コンバットシェル専用兵器

アドバンストルールでは特にコンバットシェルの扱う兵器をV種として区別することにします。V種兵器には手持ち用とボディ（のハードポイント）に取り付けて使用するものの２種類があります。

各兵器の解説

[4.1.1]　手持ち兵器

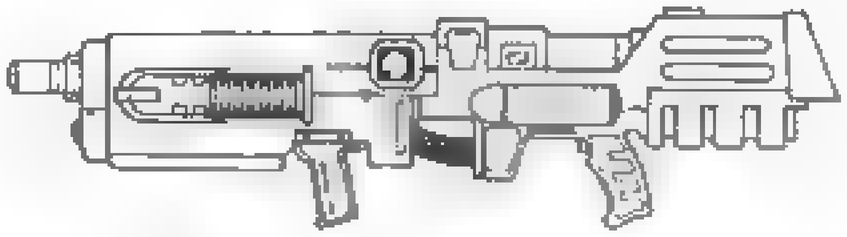
手持ち兵器はすべて〈重火器〉スキルで扱います。



LASER-LAUNCHER

30mmバスターライフル　ユニコンＤ30〈ウィドウメーカー〉対装甲ヘビーマシンライフル。20mmライフルはコンバットシェルのメイン装備として有名だが、この30mmはその強化版ともいえる兵器である。大型化したもののコンバットシェルが取り回すぶんには問題はない。バスターライフルというのは俗称。

55mmロングライフル　ラインネーデルＡＣ-60Ｍ〈ブレイザー〉60mm自動砲。自動装填戦車砲システムをもとに、コンバットシェルが使用しやすいようライフル型に再設計し、連射速度を可能なかぎり高めた兵器。兵器としてバランスがとれており、命中率は悪くない。

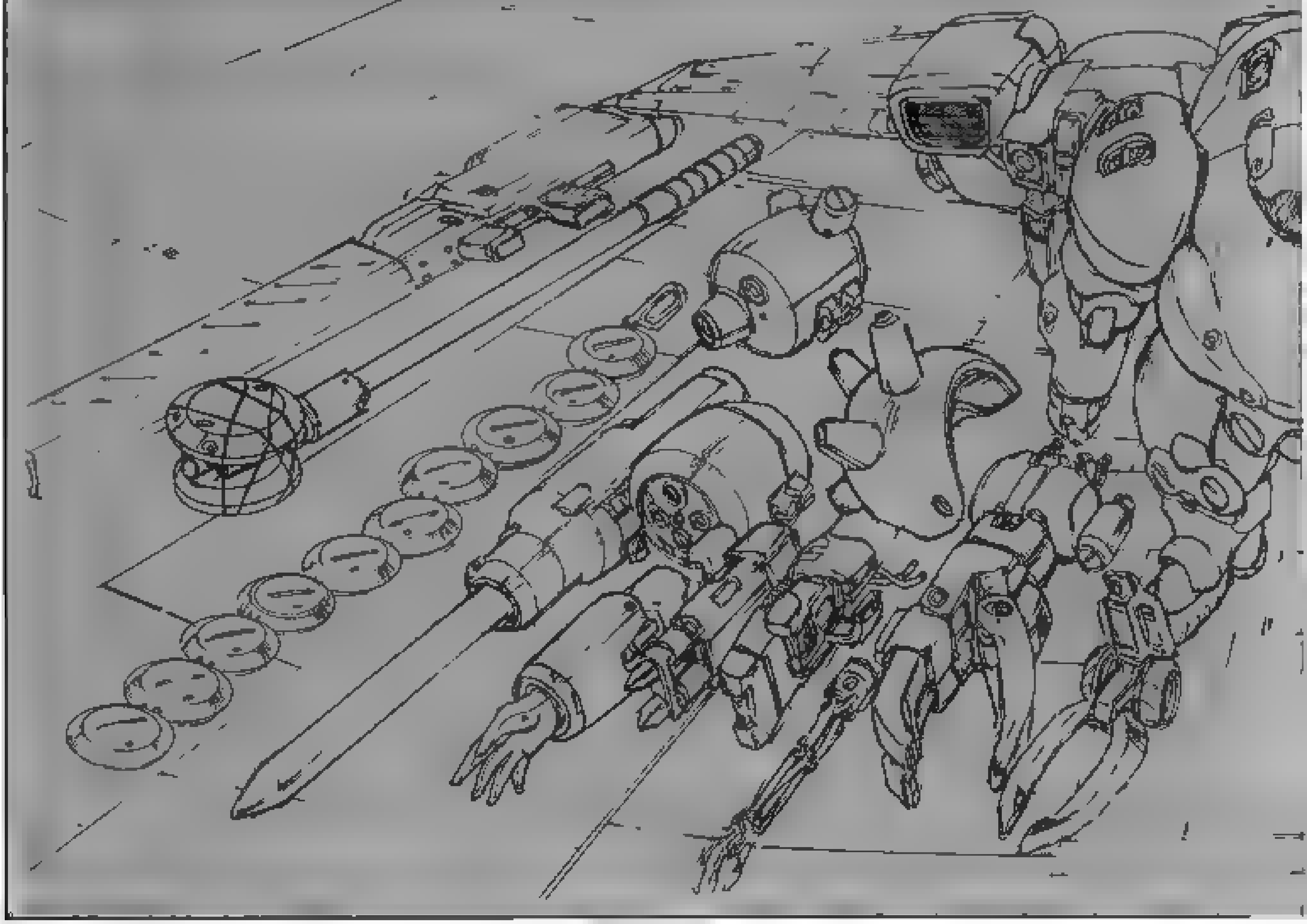


30mm ROCKGUN

105mmロングライフル　大連砲廠〈メインアーム〉105mm自動砲。コンバットシェルが手持ち武器として運用できる砲としては限界の口径とも言われている。命中率はブレイザーに劣るものの、大火力が最大のセールスポイントといえるだろう。

レーザーランチャー　アストラダインＰ-Ｏ〈コドモドラゴン〉20mmハンディレーザーランチャー。コンバットシェル用兵器としては高価すぎるが、火力、命中率とも抜群。レーザーレベル（"クロムビート"APPENDEXⅠを参照）は２。

30mmロックガン　東亜銃器Ｆ-556〈トールハンマー〉連射レールライフ



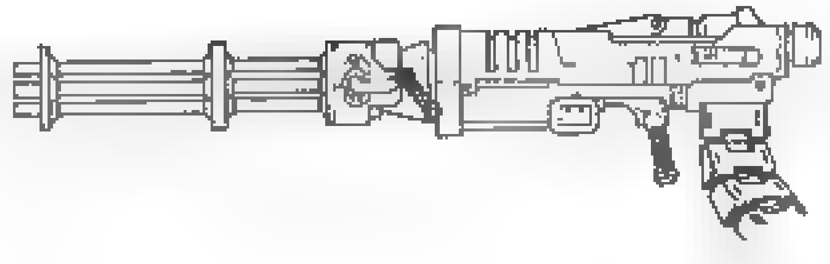
ル。レールガンは弾体発射のためにレーザーなみの電力が必要な割にそれほどの戦果は期待できない。しかし、このトールハンマーには画期的なシステムが搭載されている。通常のハイパワー射撃も可能だが、モード切り替えで電力充填時間を短縮し 弾体のバースト射が可能になっているのである。火力は低くなるが(バースト時は火力右備を使用)、使い分けによって便利な兵器となるはずだ。構造上、装弾数が少なめなのが残念。

12 7㎜バルカンライフル ボフォークLP/MкI(スタンダ ド/R)。対人兵器としては強力無比な12 7㎜をバルカン砲として再設計したもの。大人数の歩兵もあっというまに掃討でき、対空砲としても有効。

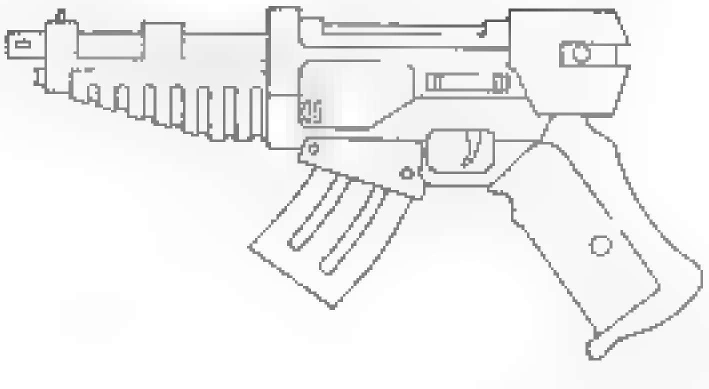
バーストATライフル 、ダインチェスターM5(コンポジット)点射対戦車ライフル。本来、歩兵用の安価な対戦車兵器だったTライフルだが、コンバットシェル専用兵器ならさらなる大型化も可能である。点射機能によって命中率のアップしたこのライフルは相変わらず値段はすえおきで、使いやすい兵器といえる。

20㎜コンパクトマシンガン ダリルA-10(エクスワイヤ)20㎜コンバットシェルSMG。スケールアップしたSMG、またはソ ドオフ・サイボーグライフルという単純な発想から生まれた兵器である。しかし、あくまでコンバットシェルのサイドアーム(ここでは予備の手持ち武器)として考えれば、これ以上の物は望めないだろう。

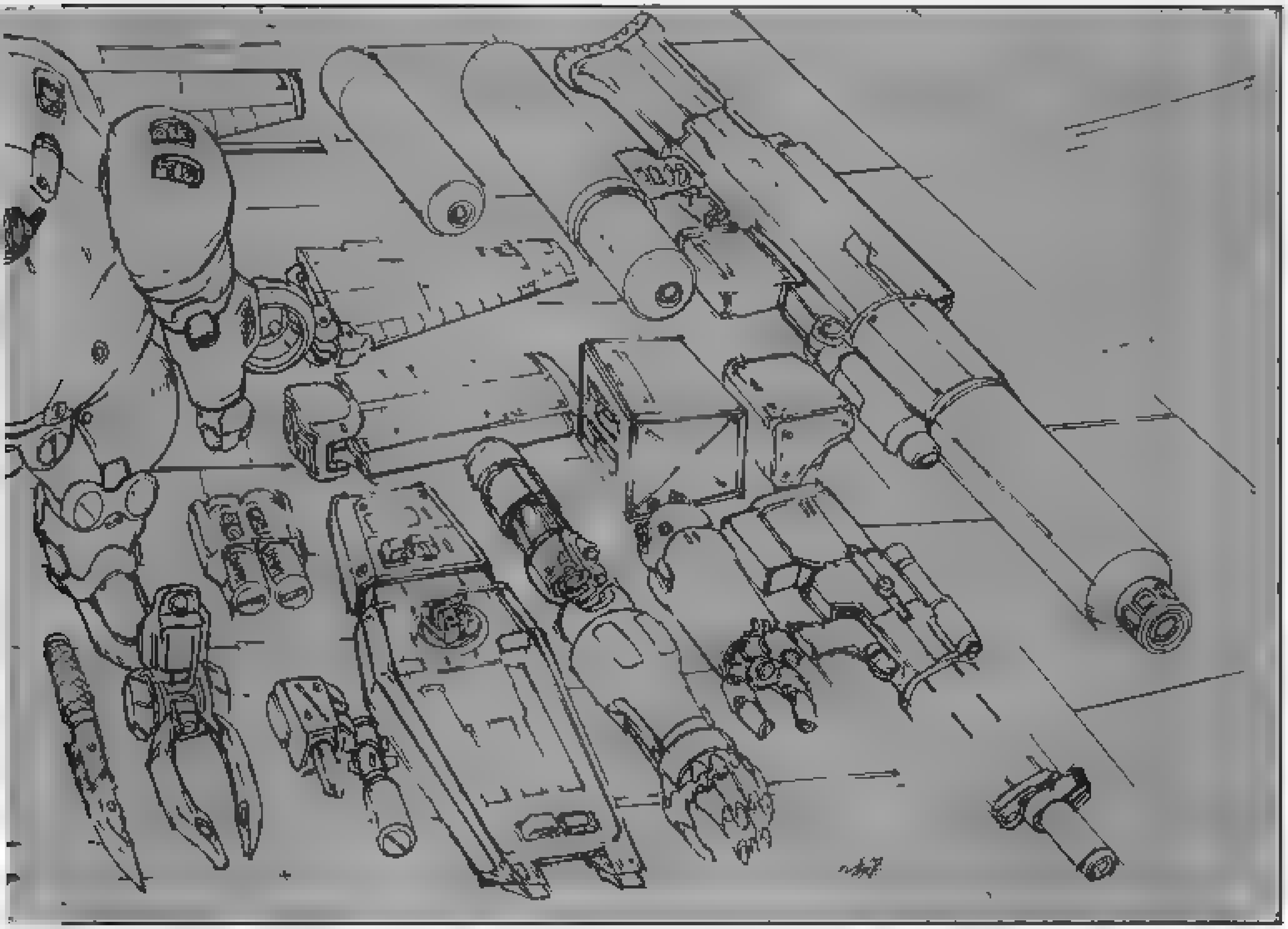
ジャイアントショットガン ブランカASSG(インパクト100)コンバットシェル・オートショットガン。これも単なる巨大なショットガンである。もちろん射程は短いが、化物じみた大きさの散弾は人間のみなら



12.7mm VULCAN-RIFLE



20mm COMPACT-MACHINGUN



ず、装甲の薄いメカに対しても十分な効果を持っている。

[4 1 2] ボディ設置兵器

ボディ設置兵器はすべて〈重火器〉スキルで扱います。

5.56mmガンポッド　カーマイン〈G5〉。すべてのガンポッドは汎用型で、リモコン操作できる小火器システムが内蔵されている。ごく近い範囲にうざったい雑兵がいるときに便利。貴重な主力兵器の弾を浪費せず、このガンポッドを使おう。

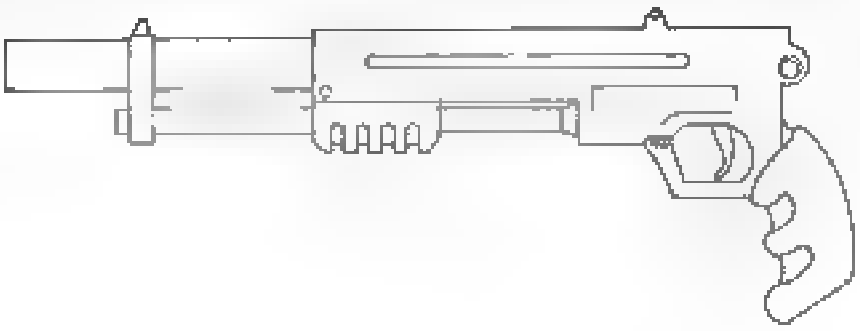
7.62mmガンポッド　カーマイン〈G7〉。ハードポイントが大きいならこのG7を選ぼう。

レーザーガンポッド　カーマイン〈L2〉。資金に余裕があって、もっと高い火力を望むなら当然L2。レーザーレベルは1。

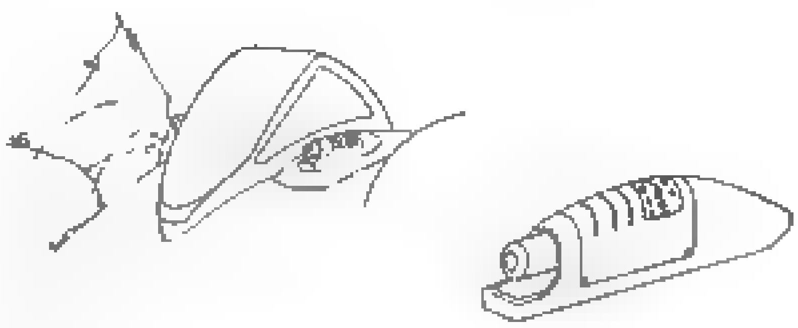
20mmガンポッド　IMI〈デファ20〉。副武装という性格上、装弾数はごく少ないが、この火力はユーザーに安心感を与えてくれる。至近距離で敵に強力なパンチをお見舞いしよう。

パイル射出器　ゾーリンゲンK-5〈ダブルハーケン〉。1.5mもの長さの尖ったステンレス合金棒を強力スプリングで打ち出す野蛮な兵器。合金棒の重さから、ごく近距離の敵にしか効果は望めないが、当たれば、敵は恐怖を覚えるはずだ。ハーケンは中央がくびれた形になっており、発射筒から取り出して格闘兵器として振り回すこともできる（格闘兵器のセクションも参照）。

アームグレネード　ダッヂシグナル〈コブラ〉対装甲ロケット弾。よくコンバットシェルの下腕部や胸部に装備される中型のロケット。命中率も火力もそこそこあり、つけて損はない装備なので、なんとなく買って



GIANT-SHOTGUN



7.62mm GUN-POD

しまう。

シークレットミサイル　マクベス（ハイドボム）多用途マイクロミサイル。これはハードポイントにもつけられるが、付属の専用アタッチメントを使えば、シールドの裏や手持ち銃器（兵器にはＴＰはないが、１発程度なら搭載可能と考える）などにもワンタッチで取りつけが可能だ。非常に小型で射程と火力は貧弱だが、戦闘中に相手の隙をつくための武器として使われることが多い。おまけ的な気分で装備しよう。

[4 1.3]　コンバットシェル専用投擲兵器

　コンバットシェル専用投擲兵器はすべて〈投擲〉スキルで扱います。

重手榴弾　コンバットシェル用の特大手榴弾。コンバットシェルならではの強力な装備。

ＡＰ重手榴弾　こちらは特に対メカニック用の手榴弾だが、対人にも使用できる。

多弾頭手榴弾　重手榴弾数個分の火力を持ち、投げると拡散して爆発する恐ろしい兵器。この爆発の中心範囲は直径５m、周辺領域は半径10mに達する。

Ｘレイ手榴弾：電子戦装備であるＸレイスクランブラーと同じ効果を持つカプセル。効果範囲は爆発地点から半径10m。もちろん１回限りの使い捨て。

ヒートダーツ：電熱線を内蔵した安定翼つき単分子金串。目標に投げつけて使う。大したダメージは与えられないうえ高価だが、見た目が派手なため愛用者は多い。使用後は回収可能。

[4 1 4]　コンバットシェル専用格闘兵器

　格闘兵器はそれぞれの兵器に応じたファイトグループスキルで扱います。

電磁ナックル　パラメシウム企画（ショックさんジャンボ）。コンバットシェル用のスタンナックル。ただしその効果は絶大である。電力はコンバットシェル本体から供給されるので使用回数は無限。

インパクトナックル　スタンフォード（シェルノッカー）爆弾ナックル。指向性爆薬のついたコンバットシェル用ナックル。コンバットシェルのパワー＋爆薬の火力で目標を粉砕する。１回限りの使い捨て。

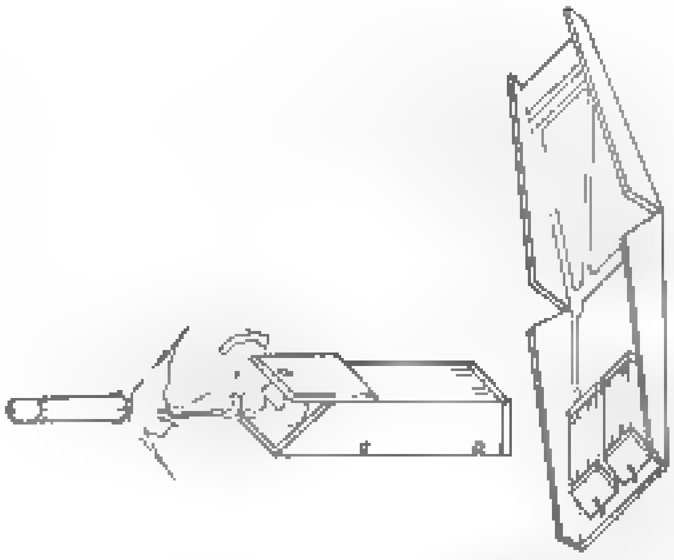
クラッシャーナイフ　コンバットシェル用のコンバットナイフ。ナイフといってもとんでもない大きさである。コンバットシェル用手持ち武器の先端に銃剣として取りつけることもできる。

コイルボム　チュフォン（モンローチェーン）連鎖爆弾。指向性爆弾の入った箱をいくつかつなぎ、チェーン状にした使い捨て武器。振り回しながら目標に巻き付けるように放るのが正しい使い方。うまく絡みつくと点火され（絡みつきそうにない場合には無効）、目標は大爆発の中に消える。ボーラのように投げてしまうことも可能だが、命中させるのは難しい（GMが各自判定）。

マインスピア　長いパイプの先に対戦車地雷を２個はさむようにくくりつけただけというアイデア武器だが、効果は絶大である。使い方も単純で地雷で相手を殴るだけ。特にコンバットシェル同士の格闘の時には、相手より遠くから攻撃できる。土地によってはドラヤキ棒とかホットケーキ・スティックとも呼ばれる。この武器のデータは特にない。それぞれ材料を集めて自作してほしい。

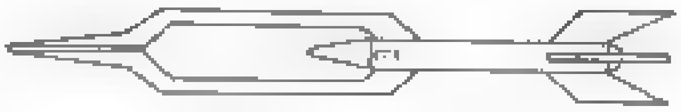
ラムシールド　コンバットシェルが腕に持つ巨大なシールドで特殊武器として、または体当り時に使え、さらに防御にも使用できる（後述）。シールドの下端は鋭い鋭角になっていて、これで目標を破壊するという壮快な戦法を取ることができる。また、シールド裏側にはハードポイントがあり、ここにENC20までの武器をマウントしておくことができる。非常に重いので腕力のあるパイロットでないと、とても使いこなせないだろう。

ショルダースパイク　コンバットシェルの肩のハードポイントにマウン

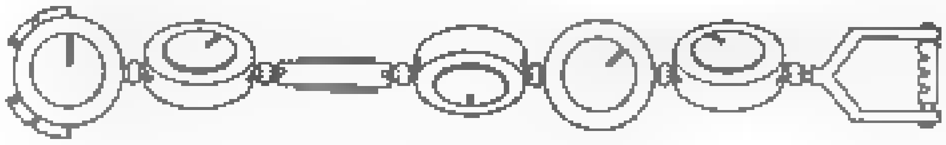


SECRET-MISSILE

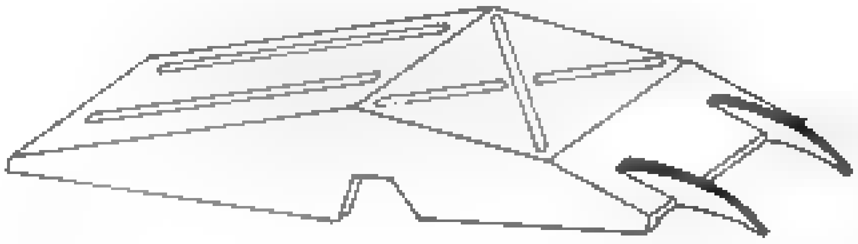
X-RAY GRENADE



HEAT-DART



COIL-BOMB



RAM SHIELD

SHOULDER-SPIKE

トして使う、巨大な肩アーマー／体当り兵器。何本か突起が突き出しており、実際の効果は別にしてダイナミックな印象を与える。また、裏側にはハードポイントがあり、ENC10×2までの武器をマウントしておくことができる。データのすべての数値は両肩（2枚分）に装備した場合を表している。

コンバットシェル専用新兵器性能チャート

VII類（コンバットシェル専用兵器群）

1、手持ち兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界ダメージ	弾薬		
					20	50	100	200			対人	対物		ENC	価格	弾数
30mmバスターライフル	100	30/3	B2/A3	4/2	0	0	－30	－50	心-3.シフト2	6000	○	○	30	6	600	1マガジン
55mmロングライフル	80	60/5	S	5	－	0	0	－20	－	10000	×	○	40＋	8	2000	1マガジン
105mmロングライフル	150	80/6	S	3	－	0	－10	－50	－	15000	×	○	40＋	15	4000	1マガジン
レーザーランチャー	120	20/2	S/B2/A5	12/6/3	＋40	＋20	0	－30	－	300000	○	○	40＋	10	4000	1マガジン
30mmロックガン	110/90	40/2	S/B3	6/2	－20	0	0	－40	－	20000	×	○	40＋	12	3000	1マガジン
12.7mmバルカンライフル	50	50/2	A10	5	＋50	＋30	＋10	－20	心-3.シフト1	7000	○	△	20	8	220	1マガジン
バーストATライフル	90	25/2	S/B2	8/4	0	0	－50	－	シフト2	2800	○	○	40＋	20	150	1マガジン
20mmコンパクトマシンガン	60	10/2	A3	2	0	－10	－40	－	心-3.シフト2	3000	○	○	20	4	300	1マガジン
ジャイアントショットガン	125/65	15/2	S	6	＋50	0	－	－	爆発物	3500	○	○	30	8	900	1マガジン

2、ボディ設置兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界ダメージ	弾薬		
					20	50	100	200			対人	対物		ENC	価格	弾数
5.56mmガンポッド	10	7/1	A3	10	＋40	0	－	－	心-2	1200	○	△	15	2	15	1パック
7.62mmガンポッド	20	10/1	A3	8	＋20	＋10	－	－	－	1200	○	△	15	2	15	1パック
レーザーガンポッド	40	5/1	A3	6	＋50	＋30	－	－	－	13000	○	△	15	2	1400	1パック
20mmガンポット	70	10/1	B2	2	0	－40	－		心-3.シフト2	2000	○	○	20	2	100	1パック
パイル射出器	110	30/3	S	1	－50	－			心-4	2500	○	○	40＋	15	800	1本
アームグレネード	95	10/1	S	1	－20	0	50		爆発物	1500	○	○	15	10	1500	1発
シークレットミサイル	30	3/1	S	1	0	80			－	500	○	○	15	3	500	1発

3　コンバットシェル専用投擲兵器

名称	火力	ENC/HP	射程(m)	価格	実質効果		限界ダメージ
					対人	対物	
重手榴弾	125/95	5/1	50～100	80	○	○	30
AP重手榴弾	105/35	5/1	50～100	100	○	○	15
多弾頭手榴弾	185/105	20/2	50～100	200	○	○	40＋
Xレイ手榴弾	解説	4/1	50～100	5000	×	○	－
ヒートダーツ	30	5/6	30～50	10000	○	○	15

4、コンバットシェル専用格闘兵器

名称	火力	ENC	追加被害	価格	使用スキル	実質効果		限界ダメージ
						対人	対物	
電磁ナックル	20	5	心-6	300	素手戦闘	○	○	40＋
インパクトナックル	40	6	－	100	素手戦闘	○	○	40＋
クラッシャーナイフ	20	8		500	ナイフコンバット	○	○	20
コイルボム	130	20	－	6000	特殊武器	×	○	40＋
マインスピア		－	－	－	大型武器	○	○	－
ダブルハーケン	40	15	心-4.シフト2	－	大型武器	○	○	40＋
ラムシールド	60	40	－	7000	特殊武器/体当り時	○	○	40＋
ショルダースパイク	30	40	－	4000	体当り時	○	○	40＋

[4.2] コンバットシェル専用アクセサリー

アクセサリーのほとんどはハードポイントに設置するアイテムですが、ほかにコンバットシェル関連用品などもあわせて紹介します。

アクセサリー解説

ラムシールド 手持ち武器ですがTPが足りるなら、腕のハードポイントに設置しても使用できます。装甲として使用するためにはそのターンの最初にシールドを使用することを宣言していなければなりません。宣言によってそのターンのREFは%になります(機動回避は可能です)。防御が可能と思われるすべての攻撃に対し70%の確率でシールド防御は成功し、A50の非レーザー装甲効果が得られます(機動回避をしていないなら、このあと本体の装甲効果チェックを行なうことができます)。ラムシールドは独自に5CPを保有していて、4発までCPを超えるダメージに耐えることができます。修理はできず、壊れたらそれまでです。

ショルダースパイク 使い方はラムシールドと同じ。A30/40%の非レーザー装甲です。CPはそれぞれ3で、2発までCPをこえるダメージに耐えられます。修理はできず、壊れたらそれまでです。ショルダースパイクに関するデータはすべて両肩2枚分の数値です。

スタビライザーブレード コンバットシェル飛行時の機動性、安定性を向上させるための大切なパーツ。ブレード(S)はREF+2、ブレード(M)はREF+4です。すべてのブレードはボディの左右にあるハードポイント、対称になるようつけてはじめてREFプラスの効果を発揮します。戦闘中に片方のブレードが破壊されたら、ただちにREF能力を低下させなければなりません。全身各所に数セットのブレードをつけた場合、REFプラスは合計することができます。

ブースターウィング このウィングはスタビライザーブレードと同じ働きをします。REF+7の効果を持っていますが、背部ブースターに直接設置されるタイプのオプション翼で、本体TPを使って取りつけることになります。

ターンピック ダッシュローラー用オプションで、必ず脚か腰のハードポイントに左右対称に取りつけます。高速走行中に地面に鉄杭を打ち込んで急制動/急旋回を強行するパーツです。ローラー使用時のBRKは一律30となり(左右両方のピックの作動)、さらにMVを10低下させるだけで(左右どちらかのピックの作動)、360°好きな方向への進路転換を瞬時に行なうことができるようになります。本体バッテリーによって作動するので、何度でも使用可能です。

プロペラントタンク ロケットブースターの使用時間を1ターン延長することができます。

大型プロペラントタンク ロケットブースターの使用時間を10ターン延長することができます。このタンクは兵装とはみなさないかわり、コンバットシェル本体への命中があるたび、60%で爆発する可能性があります。タンクが爆発するとコンバットシェルも誘爆します。

バリアブルフレーム ハードポイントの搭載量を拡張するためのパーツ。コンバットシェルの胴部(肩・胸・腰など)の左右のハードポイントを1つずつ使って取りつけると、左右のハードポイントに設定されていた合計TP×2倍のTPを得ることができます。

ハードパック ハードポイントパック。手持ち武器の予備弾、手榴弾、予備の手持ち武器などをはじめとするアイテムを収納しておくための丈夫な箱です。ハードパック10、20、30の3種類があり、それぞれENC10～30までのものを収納できます。

LGパック コンバットシェル用エマージェンシーパック。シャンプスーツ、ヘルメット、トランシーバー、SMG、サバイバルキットが入った装甲済みパックで、ハードポイントに取りつけます。

ダミーパック コンバットシェルの形をした風船が2つパックされています。敵の目をあざむくため適当な場所に設置したり、接近戦時に射出することで敵を戸惑わせることができます(風船は1個ずつ使うこともできますし、瞬時にふくらみます)。使い捨て。

ミミクリーパック 轟音を発するスピーカーと発煙筒が入ったパック。これを使用すれば遠目にはコンバットシェルが破壊されたように見えます。やられたふりをして敵を油断させるときに使用します。

食用センサースーツ 遭難してピンチにおちいったときに便利。このセンサースーツはだいたい4食分の食糧になります。タンパク質などが主成分で、煮てよし焼いてよしの逸品だそうです。着用している間は通常センサースーツより肌触りがよく、全身パックの効果もあるとかで若い女性にすごい人気。

コンバットシェル専用アクセサリーチャート

名称	ENC	価格($)
ラムシールド	40	7000
ショルダースパイク	20×2	4000
スタビライザーブレード(S)	10×2	400
スタビライザーブレード(M)	20×2	800
ブースターウィング	両翼で40	2000
ターンピック	10×2	1000
プロペラントタンク	10	1000
大型プロペラントタンク	50	3000
バリアブルフレーム	10×2	2000
ハードパック10	10	50
ハードパック20	20	100
ハードパック30	30	100
LGパック	10	400
ダミーバルーンパック	10	100
ミミクリーパック	10	300
食用センサースーツ	0	300

[4.3] コンバットシェルのマニピュレーター・バリエーション

コンバットシェルはもともと歩兵を強化する目的で開発されました。そのため人間が使用する武器をそのまま流用できるように、マニュピレーター部は人間サイズです。ボディに比べて非常に小さな印象を受けますが、最新のモデルに至るまで小型のマニピュレーターが装備されています。

標準サイズとされている人間サイズマニピュレーターは確かに便利ですが、コンバットシェルのボディには小さすぎるので、その能力を制限する原因にもなっています。

特に最近発表されたコンバットシェル専用手持ち兵器/専用格闘兵器はどれもコンバットシェルの能力を最大限に引き出すために造られた物ですから、従来のマニピュレーターでは小さすぎて扱うことができません。

メーカーでは専用兵器の発表に合わせて、より大きなマニピュレーター、特定の作業、アクション用のマニピュレーターを発表しています。

コンバットシェルの愛用者は、使用する武器などに合わせて、マニピュレーターもつけ変える必要があるでしょう。

標準型マニピュレーター 販売されているほとんどのコンバットシェルに最初から装備されているマニピュレーター。人間と同じサイズで、1

～VII類の中でＥＮＣ20までのすべての武器、兵器を扱うことができます(IV類の中の単発ミサイルランチャーの類以外の搭載兵器を除く)が、このマニピュレーターでは狙撃や細かい作業はできませんし、ちょっとした衝撃で壊れてしまいます。特に格闘攻撃を行なったとき、その最終火力が50以上に達すると必ず破壊されます。マニピュレーターだけの価格は１個＄100です。

大型マニピュレーター：これはコンバットシェルのボディにつりあうサイズで、人間サイズの武器は使いにくくなったものの、より大型の武器を扱うことができます。具体的にはⅠ～VII類の中でＥＮＣ８以上のすべての武器、兵器を扱うことができます(IV類の中の単発ミサイルランチャーのたぐい以外の搭載兵器を除く)。またＶ類の手榴弾のたぐい、VII類のすべての爆弾はそう細かな操作は必要ないので、これらも特別にあつかうことができるものとします。大型マニピュレーターはすべてのＨＣＳとＴＣＳには最初から装備されています。格闘戦では最終火力が150に達するまでは壊れませんし、素手戦闘以外のスキルを使用しての戦闘なら壊れることはありません。価格は１個＄300です。

作業用マニピュレーター：指が２本、または３本の非常に丈夫で単純なマニピュレーターです。ＵＦＯキャッチャー程度の粗い作業しかできませんが、衝撃で壊れることもないでしょう。殴るだけの戦法ならこれで十分です。＄100。

準精密作業アーム：コンバットシェルができる限界までの精密作業のためのアーム(腕全体をつけ変えます)。ＥＮＣ15までの武器を持つことができ、狙撃ができるようになります。爆弾解除作業や米粒に観音様を彫ることはできません。格闘戦で使用すると必ず破壊されます。左右２本で＄6,000。

パワーアーム：これも腕全体をつけ替えます。ハイパワー人工筋肉筒が内蔵され、さらに巨大なクロー指がついているので、ＳＴＲが＋20されます(機体限界値を超えてかまいません)。このアームではまともに物をつかむことはできません。殴り専用の武器です。ものすごいパワー余波があるので、〈コンバットシェル〉が50％以上ないと使いこなすことはできないでしょう。左右２本で＄4,000。

エクステンドオプション：手首部を延長するオプション装備。標準型、大型、作業マニピュレーターの根元につけられます。どういう状況で使用するか不明ですが、とにかく最大２ｍまで手首を延ばすことができます。格闘戦をすると壊れてしまいます。＄200。

ミニマニピュレーター：ハードポイントに設置する隠しマニピュレーター腕。クローム製骨組みだけの安っぽいつくりですが、普段はハードパックによく似た箱に折り畳まれてしまわれており、簡単に識別するのは難しいでしょう。不意討ちには最適です。機能は標準型マニピュレーターと同じですが、打たれ弱く、ちょっとした攻撃や爆風でも簡単に破壊されます。ワンセット(箱入りで腕１本)ＥＮＣ10。価格は＄1,000。

あとがき

メカニックのなかでもやはり一番人気はコンバットシェルでしょう。ロボットアニメ世代の私たちにとって、人型兵器で戦うのは、いくつになっても気持ちのいいものです(笑)。

冗談はさておき、コンバットシェルはどうしても他のメカニックと相容れないところがありました。何でも屋のハスラーならともかく「荷を運び、荒野を爆走する」ランドブラスターとしての役割はこのメカでは果たすことはできません。これはブックレットの随所にもありますが、今回、ブロックバスターという新たなキャラクタークラスを設定したのはそのためです。「コンバットシェル乗り」はメタルヘッドスタートセットで、ほかのキャラクターと分けて紹介してもよかったのですが、デザイナーは当初はコンバットシェルは単なる局地戦用兵器、またはセカンド・メカニックとして考えており、戦闘だけならバウンサーという存在があったのであえて割愛したというわけです。

標準型からいくつか枝分かれした発展型コンバットシェルも登場しているし、シティ・アドヴェンチャー中心のキャンペーンを行なっている方もおられるようなので、ブロックバスターは人気の高いキャラクタークラスに成長することでしょう。

ブロックバスターはバウンサーの気質と能力を持った「パイロット」といえます。相当な訓練を積まなければ、あれだけの能力は持てないでしょう。バウンサーのように各種戦闘訓練をこなし、不安定なコンバットシェルの操縦をマスターする、戦場では常に最前線でイチかバチかの生死をかけた戦法をとる、デザイナーがブロックバスターにいだくイメージは、戦場で地獄を見てきたようなタフでハードな人物です。こうした背景やその能力を見ても、パーティ内で主役を張れるだけのキャラクタークラスなのかもしれません。

コンバットシェルについて

コンバットシェルは、デザイン当初はかなり戦闘力の高いメカニックでした。しかし、メタルヘッドはロボットものＲＰＧとして創られたわけではありません。結局、人型の対戦車兵器というところで落ち着いたわけですが、能力を限定しておいたおかげで、発展性のあるメカニックとなったようです。エクスパンションではハードポイント設定やザックの換装などのルールが追加され、質感と重厚さ(存在のリアルさ)が加わりました。専用武装や専用装備も特徴あるものが増えたので、絵のうまい方なら、コンバットシェルを組み上げたあと、イラストなどを描いてみると楽しさ100万倍でしょう。

ブロックバスターだけのチームを組んで、ハンター稼業というより傭兵として、キャンペーンを始めるのもいいかも知れません。プレイできるシナリオのタイプは限られてくるかも知れませんが、作戦ごとに機体や装備を使い分けたり、紛争のある各地を転戦したり、加勢するにしてもどちらの陣営につくかでもめたり…そうした本来の背景世界やシナリオの本筋と違う部分での楽しみや遊びを見い出していけるのも、ＲＰＧのいいところではないでしょうか。

コンバットシェル・エキスパートシート

所持者：　　形式：　　名称・愛称：　　タイプ：

ダメージ／データ変更

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
STR／限界：　／
HP
TP
装甲　：(A　／　%)
プラントCP
ハードポイント

細部命中表

ダイス目	命中個所

マニピュレーターサイズ

フレーム材質

ザックデータ
ザック名：
使用時間：
ザックCP：
搭載オプション：

各ハードポイント搭載兵器／設置方式

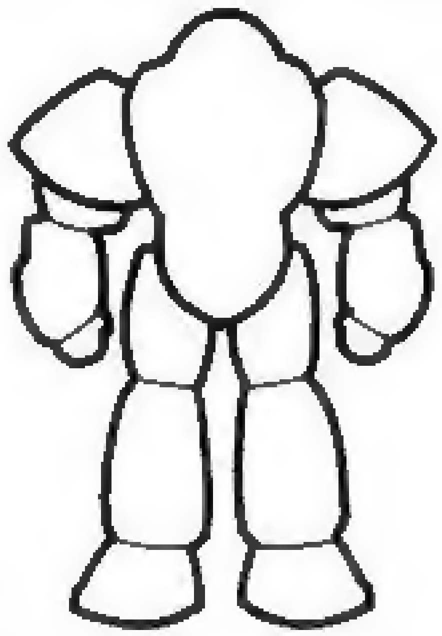
左肩
1
2

左胸
1
2

左腕
1
2

左腰
1
2

左脚
1
2



各ハードポイント搭載兵器／設置方式

右肩
1
2

右胸
1
2

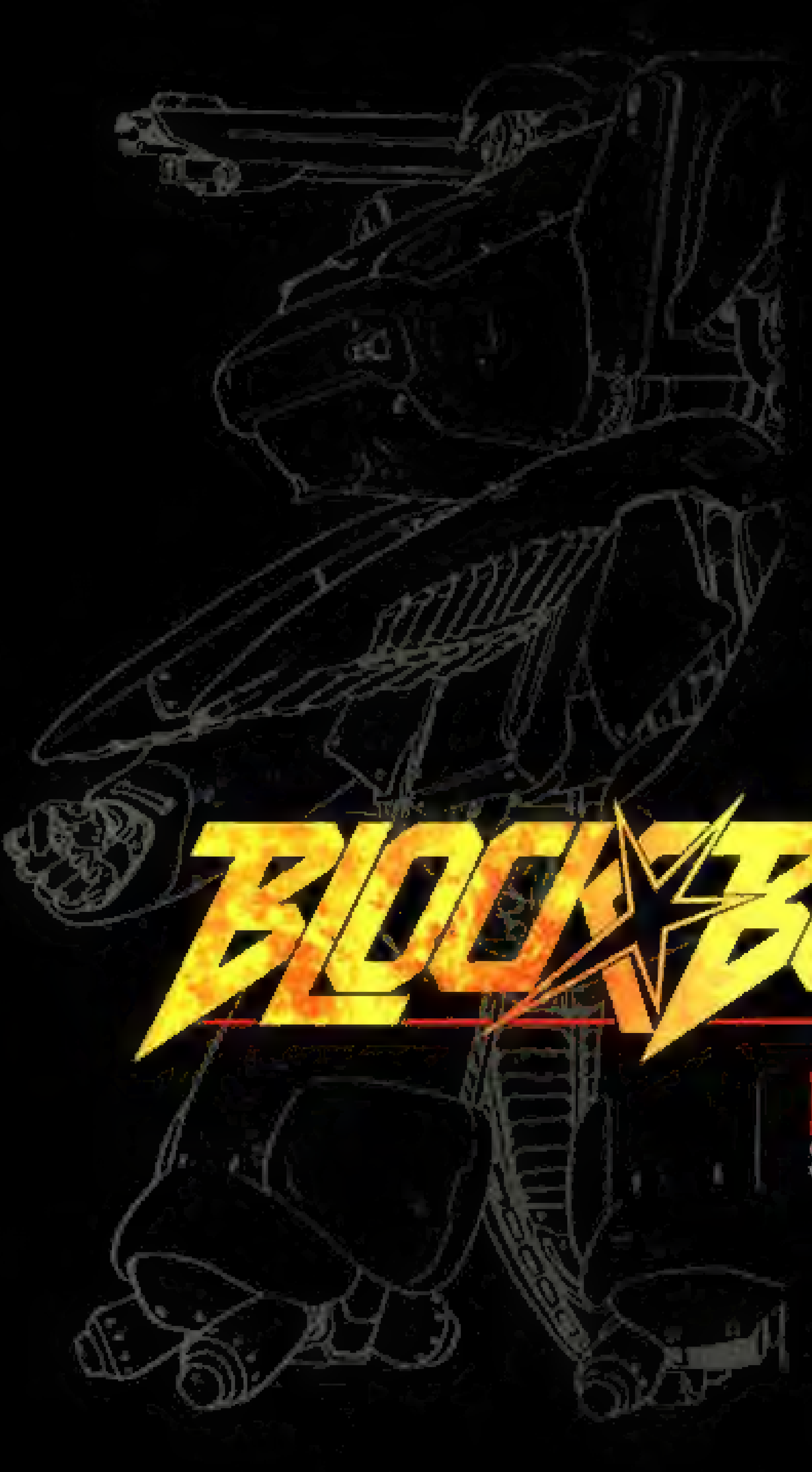
右腕
1
2

右腰
1
2

右脚
1
2

手持ち武器／各種搭載兵器／ザック搭載兵装など

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加ダメージ	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1〜20	〜50	〜100	〜200		対人	対物		
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													



BLOCK★BUSTER

FRONTIER 2150

Hobby JAPAN No.158-5

Copyright 1992 Hobby Japan Co.Ltd.
Copyright 1992 Agaruta.

アフィリエイトページの紹介

高平鳴海先生の作品を
こちらで紹介しています。

>>このページをクリックして下さい